

ERS-7M3

Entertainment Robot AIBO

für AIBO MIND 3

❖ Bedienungsanleitung (PC-Netzwerk)

Zum Ausdrucken dieses Dokuments auf Papier des Formats Legal markieren Sie die Option „Seiten automatisch drehen und zentrieren“ im Dialogfeld „Drucken“. Das Dokument wird dann mittig auf den Seiten ausgedruckt.



Inhaltsverzeichnis

Willkommen beim AIBO® Spielroboter ERS-7M3 PC-Netzwerk	4
---	---

Netzwerkconfiguration

Systemvoraussetzungen	6
Aktivieren der Wireless-LAN-Funktion	7
Konfigurieren des Netzwerks für den AIBO® Spielroboter	8
Verfahren zum Konfigurieren des Netzwerks ..	8
Installieren von „AIBO WLAN Manager 3“ ..	9
Konfigurieren von Netzwerkeinstellungen mit „AIBO WLAN Manager 3“	10

AIBO Photo Album

Anzeigen von Bildern mit AIBO Photo Album	18
---	----

Die Funktion AIBO EYES

Verschiedene AIBO EYES-Funktionen	22
Konfigurieren der E-Mail-Einstellungen	24
AIBO MAIL	30
Schreiben einer AIBO MAIL	30
Prüfen auf eingegangene E-Mail	30
Anzeigen der vom AIBO® Spielroboter aufgenommenen Bilder an Ihrem PC oder mobilen Kommunikationsgerät* 31	
Die Haltung des AIBO Roboters beim Aufnehmen von Bildern	31
Aufnahmen von Bildern auf Befehl	32

Aufnahmen von Bildern in regelmäßigen Abständen [Befehl WATCH]	34
Anzeigen der Bilder auf dem „Memory Stick™“ mit der AIBO MIND 3-Software	36
Aktivieren und Deaktivieren des Haushütermodus mit dem Befehl [HSMODE]	36
Senden einer Nachricht oder Melodie an den AIBO® Spielroboter	37
Wiedergabe der Nachricht bzw. Melodie zu einem späteren Zeitpunkt bei Aufforderung durch den Empfänger [MSG-Befehl]	37
Sofortige Wiedergabe der Nachricht oder Melodie durch den AIBO® Spielroboter (Befehl [PLAY])	39
Aufnahmen von eigenen Nachrichten/ Sprachsignaturen	39
Der AIBO® Spielroboter macht Sie auf neue E-Mail aufmerksam	40

Weitere Informationen

Hinweise zum Gebrauch	42
Störungsbehebung	43

Anhang

Wörter, die der AIBO® Spielroboter verstehen kann (Funktion AIBO EYES)	46
Befehlsparameterliste (für AIBO MAIL-Befehle)	47
Parameter für die Befehle PHOTO, PHOTOL und WATCH	47
Parameter für die Befehle MSG und PLAY	48

Anzeigen am AIBO® Spielroboter ERS-7M3 49

Anzeigen der vom AIBO® Spielroboter aufgenommenen
Bilder mit einem „Memory Stick™“-Reader/Writer (Lese-/
Schreibgerät) 50

Beispiele für Fehler-E-Mails 51

Manuelles Bearbeiten der Datei „WLANCONF.TXT“ . 53
Liste der Parameter von WLANCONF.TXT ... 57

Netzwerkeinstellungen des AIBO® Spielroboters 59




Glossar 60



„OPEN-R“ ist die Standardschnittstelle für das AIBO Spielrobotersystem, 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 Roboter ERS-7M3 erfüllt die Anforderungen von OPEN-R Version 1.1.5.

Bitte lesen Sie vor Gebrauch dieser Software den begleitenden Lizenzvertrag, der die Bestimmungen erläutert, die für die Nutzung der Software gelten.

- Diese Software bzw. das Dokument ist urheberrechtlich geschützt und wird mit Lizenzauflagen vertrieben, die den Gebrauch, die Vervielfältigung und die Verteilung einschränken. Diese Software bzw. dieses Dokument darf weder komplett noch auszugsweise in irgendeiner Form oder durch irgendein Verfahren reproduziert werden und ein Verleih dieser Software kann unzulässig sein, wenn nicht zuvor die schriftliche Genehmigung der Sony Corporation® eingeholt wird.
- Die Sony Corporation haftet nicht für Schäden, die aus unsachgemäßem Gebrauch oder einer nicht in diesem Dokument angegebenen Verwendung entstehen.
- Die mitgelieferte Software kann nicht für Geräte verwendet werden, die in dieser Dokumentation nicht angeführt sind.
- Einige mobile Kommunikationsgeräte mit gerätespezifischen Konfigurationen arbeiten unter Umständen nicht mit der Funktion AIBO EYES. Die Sony Corporation haftet nicht für den Fall, dass AIBO EYES mit solchen mobilen Kommunikationsgeräten nicht funktioniert.
- Die Spezifikationen der mitgelieferten Software unterliegen unangekündigten Änderungen.

„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.

Alle anderen System-, Produkt- und Dienstleistungsamen sind Markenzeichen der jeweiligen Eigentümer.

Weitere Informationen über den AIBO Roboter finden Sie im Internet auf der folgenden Site:

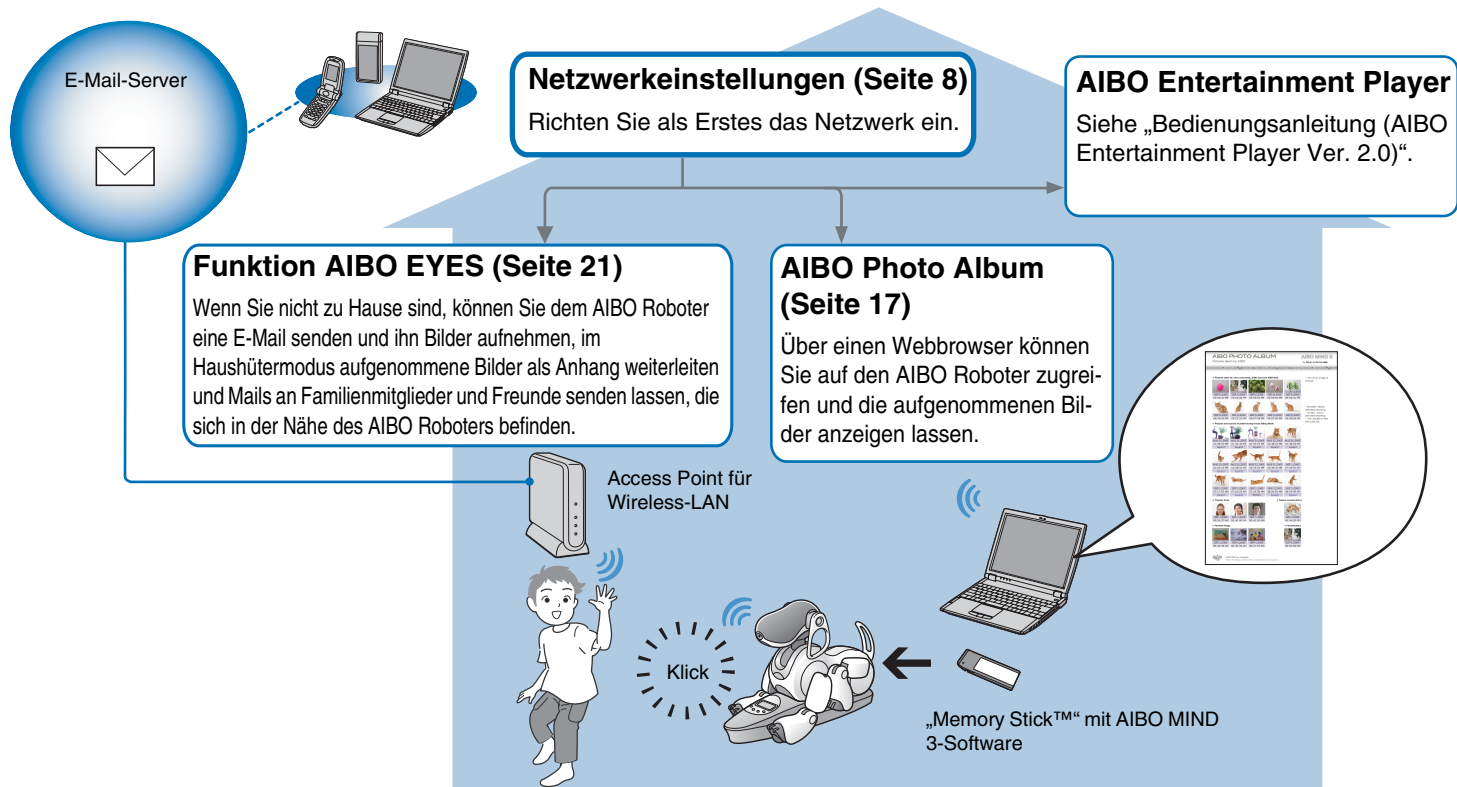
<http://www.aibo.com>

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

Willkommen beim AIBO® Spielroboter ERS-7M3

PC-Netzwerk

Dank der Wireless-LAN-Funktionalität des AIBO Spielroboters ERS-7M3 können Sie Bilder, die Ihr AIBO Roboter aufgenommen hat, in AIBO Photo Album in Echtzeit anzeigen lassen. Sie können außerdem über Ihr mobiles Kommunikationsgerät* (mit Internet-Verbindungsmöglichkeit) oder über eine normale Verbindung zum Internet mit der Funktion AIBO EYES spielen. Mit der Software AIBO Entertainment Player Version 2.0 können Sie den AIBO Roboter fernsteuern, über AIBO Musik wiedergeben lassen, AIBO sein Tagebuch vorlesen lassen usw.



* Ihr mobiles Kommunikationsgerät muss in der Lage sein, JPEG-E-Mail anzuzeigen.

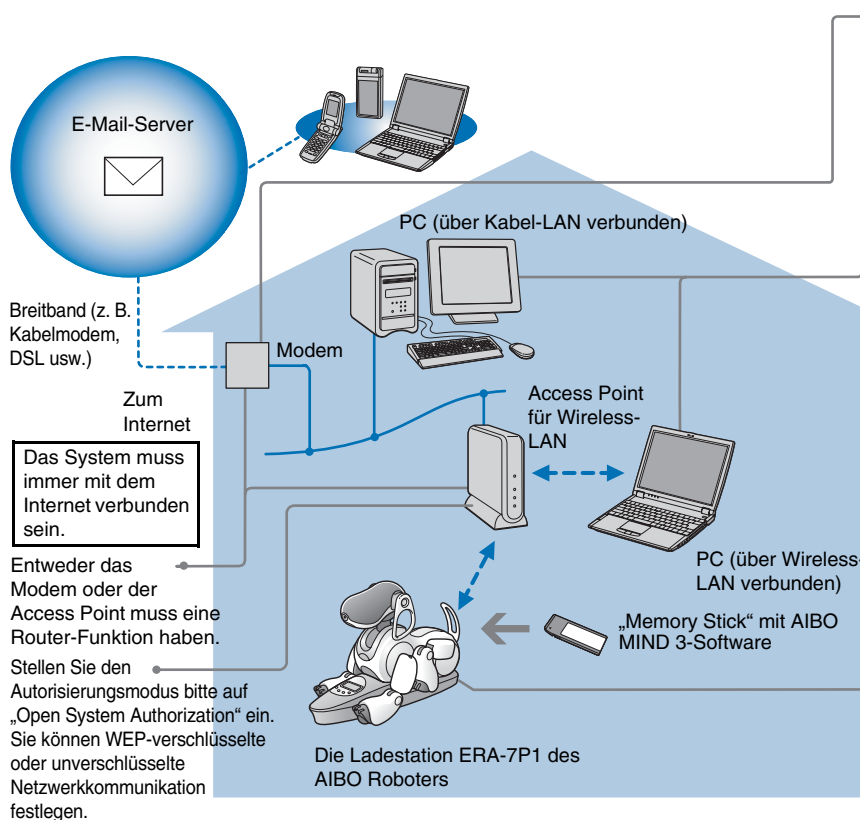
Netzwerk- konfiguration

In diesem Abschnitt werden die Systemumgebung sowie die erforderliche Konfiguration erläutert, um die Wireless-LAN-Funktion des AIBO® Spielroboters nutzen zu können.



Systemvoraussetzungen

Für die Nutzung der Funktion AIBO EYES muss Ihr System die folgenden Voraussetzungen erfüllen.



Vorsicht

Die Funktion AIBO EYES kann nicht mit USB-Kabeln und DSL-Modems verwendet werden.

Sie benötigen einen PC, um das Netzwerk und die Mail-Einstellungen des AIBO® Spielroboters zu konfigurieren und die vom AIBO Roboter aufgenommenen Bilder über einen Webbrowser anzeigen zu lassen. Ein „Memory Stick™“-Reader/Writer (Lese-/Schreibgerät)*1 ist ebenfalls erforderlich.

- Für die Wireless-LAN-Verbindung des PCs mit dem Access Point (Zugangspunkt) muss Ihr PC mit einem Wireless-LAN-Adapter ausgestattet sein, der mit IEEE 802.11b kompatibel ist.

- Ein Webbrowser muss installiert sein.

- Sie benötigen ein E-Mail-Konto, das Empfangen über POP*2 und Senden über SMTP unterstützt.

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

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

Wenn Sie Bilder einer bestimmten Szene in voreingestellten Intervallen aufnehmen möchten, setzen Sie den AIBO Roboter auf seine Ladestation. Die Uhrzeitfunktionen des AIBO Roboters sowie die benutzerdefinierten Funktionen zum Einschlafen und Aufwachen arbeiten nur, wenn der AIBO Roboter sich im Stationsmodus befindet.

Wenn nur AIBO Photo Album verwendet werden soll

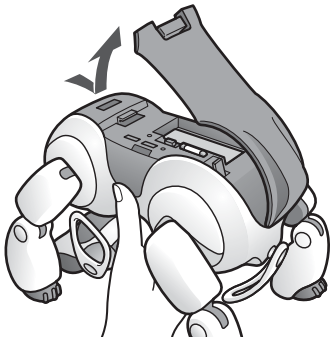
- In diesem Fall benötigen Sie kein E-Mail-Konto und keine Internet-Dauerverbindung.
- Sie können anstelle eines Access Point für das Wireless-LAN einen Computer verwenden, der Wireless-LAN unterstützt.

Aktivieren der Wireless-LAN-Funktion

Zum Aktivieren der Wireless-LAN-Funktion des AIBO® Spielroboters stellen Sie den Wireless-LAN-Schalter an seinem Gehäuse auf ON.

Sollte der AIBO Roboter gerade in Betrieb sein, drücken Sie zunächst die Pausetaste, um ihn in den Pausemodus zu schalten.

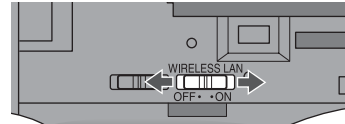
- 1 Halten Sie den AIBO Roboter gut fest, drehen Sie ihn um und öffnen Sie die Abdeckung.**



Vorsicht

- Halten Sie den AIBO Roboter beim Hochheben stets am Körper und nicht an den Gliedmaßen. Die Handhabung des AIBO Roboters kann für Personen mit kleinen Händen schwierig sein.
- Berühren Sie die Ladkontakte am Bauch des AIBO Roboters nicht mit bloßen Händen. Dies könnte einen Wackelkontakt zur Folge haben.

- 2 Schieben Sie den Wireless-LAN-Schalter auf ON und schließen Sie die Abdeckung.**



Vorsicht

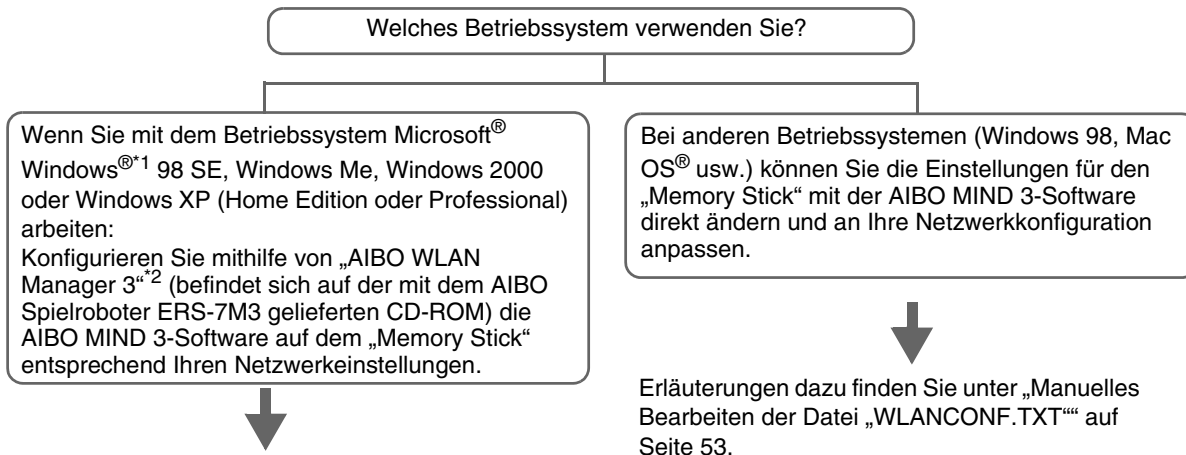
Die Wireless-LAN-Funktion wird durch alleiniges Verstellen des Schalters auf ON noch nicht nutzbar. Befolgen Sie die Anweisungen auf der nächsten Seite, um das Netzwerk einzurichten.

Konfigurieren des Netzwerks für den AIBO[®] Spielroboter

In diesem Abschnitt wird erläutert, wie Sie die Wireless-LAN-Funktion Ihres AIBO Roboters aktivieren. Für die Netzwerkeinrichtung benötigen Sie einen „Memory Stick[™]“-Reader/Writer (Lese-/Schreibgerät)*.

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

Verfahren zum Konfigurieren des Netzwerks



Anweisungen zur Konfiguration finden Sie auf der nächsten Seite.

*1 Im Folgenden kurz „Windows“ genannt.

*2 „AIBO WLAN Manager 3“ ist ein Dienstprogramm, mit dem die Einstellungen des AIBO Roboters für die Wireless-LAN-Verbindung konfiguriert werden. „AIBO WLAN Manager 3“ kann unter den Betriebssystemen Windows 98 SE, Windows 2000, Windows Me und Windows XP (Home Edition/Professional) ausgeführt werden.

Installieren von „AIBO WLAN Manager 3“

Installieren Sie „AIBO WLAN Manager 3“ auf Ihrem PC.

Legen Sie die mit dem AIBO[®] Spielroboter ERS-7M3 gelieferte CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.

Das Installationsprogramm startet automatisch.

Sollte das Installationsprogramm nicht starten, doppelklicken Sie auf die Datei „Setup.exe“ auf der CD-ROM.

Befolgen Sie zum Installieren der Software die Anweisungen am Bildschirm.

**Benutzer von Windows[®] XP müssen Universelles Plug & Play (UPnP) installieren.
Wenn Sie kein Windows XP verwenden, sind die folgenden Schritte nicht erforderlich.**

Falls Sie das Betriebssystem Windows XP verwenden, müssen Sie für die Suchfunktion des AIBO Roboters Universelles Plug & Play (UPnP) installieren. Gehen Sie dazu folgendermaßen vor.

- ① Klicken Sie auf „Start“ → „Systemsteuerung“.
- ② Wählen Sie „Software“ → „Windows-Komponenten hinzufügen/entfernen“.
- ③ Aktivieren Sie in der Liste „Komponenten“ das Kontrollkästchen „Netzwerkdienste“ und klicken Sie dann auf „Details“.
- ④ Aktivieren Sie das Kontrollkästchen „Universelles Plug & Play“ und klicken Sie dann auf „OK“.
Wenn Sie Ihr Windows-Betriebssystem mit einer CD installiert haben, werden Sie aufgefordert, diese in den Computer einzulegen.
- ⑤ Klicken Sie auf „Weiter“, um mit der Installation zu beginnen.
- ⑥ Wenn die Meldung „Der Assistent für Windows-Komponenten wurde fertig gestellt“ erscheint, klicken Sie auf „Fertig stellen“.
Die Installation von Universelles Plug & Play (UPnP) ist damit abgeschlossen.
- ⑦ Schließen Sie das Fenster „Software“.
- ⑧ Schließen Sie das Fenster „Systemsteuerung“.

Vorsicht

Wenn Sie Windows® XP SP2 (Service Pack2) verwenden und die Windows-Firewall zum Sperren der UPnP-Umgebung eingestellt ist, ist es mit der AIBO Suchfunktion nicht möglich, den AIBO Roboter zu erkennen. Gehen Sie wie im Folgenden erläutert vor, um die UPnP-Umgebung zur Liste der nicht blockierten Dienste hinzuzufügen.

- ① Klicken Sie auf „Start“ → „Systemsteuerung“.
- ② Doppelklicken Sie auf „Windows-Firewall“.
- ③ Klicken Sie auf die Registerkarte „Ausnahmen“ im Fenster „Windows-Firewall“.
- ④ Aktivieren Sie „UPnP-Framework“ in der Liste „Programme und Dienste“ und klicken Sie auf „OK“.
- ⑤ Schließen Sie das Fenster „Systemsteuerung“.

Konfigurieren von Netzwerkeinstellungen mit „AIBO WLAN Manager 3“

Konfigurieren Sie mithilfe von „AIBO WLAN Manager 3“ die AIBO MIND 3-Software auf dem „Memory Stick™“ entsprechend Ihren Netzwerkeinstellungen.

-
- 1 Wenn Sie das Betriebssystem Windows XP verwenden, klicken Sie auf „Start“ → „Alle Programme“ → „AIBO WLAN Manager“ → „AIBO WLAN Manager 3“.**

Wenn Sie ein anderes Betriebssystem als Windows XP verwenden, klicken Sie auf „Start“ → „Programme“ → „AIBO WLAN Manager“ → „AIBO WLAN Manager 3“.

„AIBO WLAN Manager 3“ startet und das Dialogfeld „AIBO WLAN Manager 3“ erscheint.

-
- 2 Setzen Sie den „Memory Stick“ mit der AIBO MIND 3-Software in den „Memory Stick“-Reader/Writer (Lese-/Schreibgerät) ein.**

Vorsicht

Achten Sie darauf, dass der Schreibschutzschalter am „Memory Stick“ mit der AIBO MIND 3-Software nicht auf „LOCK“ gestellt ist. Wenn der Schalter auf „LOCK“ steht, werden die Netzwerkeinstellungen und Bilder des AIBO® Spielroboters nicht gespeichert.

-
- 3 Passen Sie die einzelnen Einstellungen an Ihre Netzwerkumgebung an und klicken Sie auf „Write“.**

Die Konfigurationsoptionen hängen davon ab, ob Ihr Netzwerk mit einem DHCP-Server* arbeitet.

Der DHCP-Server sorgt dafür, dass den Geräten im Netzwerk automatisch IP-Adressen zugeordnet werden.

* Genaue Angaben zu den Funktionen des DHCP-Servers entnehmen Sie bitte der Dokumentation zu Ihrem Modem oder Access Point.

Mit dem folgenden Verfahren können Sie prüfen, ob Ihre Netzwerkumgebung einen DHCP-Server nutzt.

(Hier wird lediglich das Verfahren für das Betriebssystem Windows[®] XP beschrieben. Wenn Sie ein anderes Betriebssystem verwenden, lesen Sie in der Hilfe dazu nach.)

- ① Klicken Sie auf „Start“ → „Systemsteuerung“.
- ② Klicken Sie auf „Netzwerk- und Internetverbindungen“ → „Netzwerkverbindungen“.
- ③ Klicken Sie mit der rechten Maustaste entweder auf „Drahtlose Netzwerkverbindung“ oder „LAN-Verbindung“ und wählen Sie „Eigenschaften“.
- ④ Wählen Sie auf der Registerkarte „Allgemein“ unter „Diese Verbindung verwendet folgende Elemente“ die Option „Internetprotokoll (TCP/IP)“.
Klicken Sie auf „Eigenschaften“.
- ⑤ Prüfen Sie Ihre Einstellungen.

Wenn „IP-Adresse automatisch beziehen“ ausgewählt ist

Die DHCP-Server-Funktion wird verwendet.
Fahren Sie mit Seite 12 fort.

Wenn „Folgende IP-Adresse verwenden“ ausgewählt ist

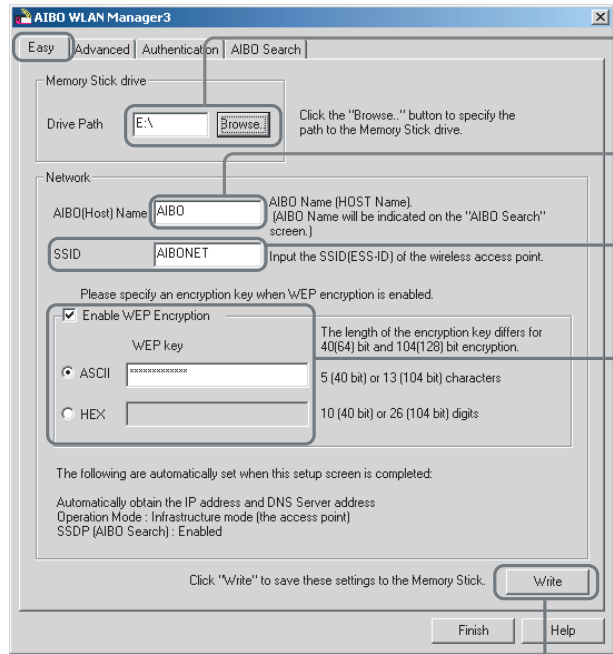
Sie arbeiten ohne DHCP-Server.
Fahren Sie mit Seite 13 fort.

- In diesem Fall weisen Sie Ihrem AIBO[®] Spielroboter wie im Folgenden erläutert manuell eine IP-Adresse zu. Merken Sie sich die unter „Folgende IP-Adresse verwenden“ angegebene IP-Adresse Ihres PCs. Wählen Sie für Ihren AIBO Roboter eine IP-Adresse, die keinen Konflikt mit dieser Adresse verursacht.
Beispiel: IP-Adresse Ihres Computers: 192.168.0.10
→ IP-Adresse Ihres AIBO Roboters: 192.168.0.11 usw. (beliebige andere Adresse als 192.168.0.10)

Wenn Sie in Ihrer Netzwerkumgebung einen DHCP-Server nutzen

Konfigurieren Sie die Einstellungen auf der Registerkarte „Easy“.

Bei Verwendung eines DHCP-Servers brauchen Sie auf der Registerkarte „Advanced“ (Seite 13) keine Änderungen vorzunehmen.



- ① Klicken Sie auf die Schaltfläche „Browse“ und geben Sie das Laufwerk an, in das der „Memory Stick™“ mit der AIBO MIND 3-Software eingesetzt ist (z. B. Laufwerk „E:“).
- ② Der Name, den Sie hier eingeben, wird als „AIBO Name“ auf der Registerkarte „AIBO Search“ (Seite 14) angegeben. Der Name kann aus bis zu 8 alphanumerischen Zeichen bestehen und muss mindestens einen Buchstaben enthalten.
- ③ Geben Sie den Netzwerknamen (SSID) ein, der vom Access Point für das Wireless-LAN verwendet wird. Dieser darf aus bis zu 32 Zeichen bestehen, wobei nur alphanumerische Zeichen und Symbole zulässig sind.
- ④ Konfigurieren Sie diese Einstellungen, wenn Sie WEP (Seite 62) verwenden. Falls WEP nicht verwendet wird, sind diese Einstellungen nicht erforderlich. Falls Sie WEP verwenden, aktivieren Sie das Kontrollkästchen „Enable WEP Encryption“ und geben den Hauptschlüssel (WEP)* für den Wireless-LAN-Access Point ein. Hauptschlüssel müssen aus alphanumerischen Zeichen oder Symbolen bestehen. Bei [ASCII] muss der Hauptschlüssel 5 oder 13 Zeichen lang sein. Bei [HEX] muss er 10 oder 26 Zeichen lang sein. Setzen Sie die Netzwerkautorisierung auf „Open System“.

Beispielkonfiguration

	Alphanumerisch	Hexadezimal
WEP64 (40 Bit)	AIBO2	4149424f32
WEP128 (104 Bit)	ENTERTAINMENT	454e5445525441494e74d454e54

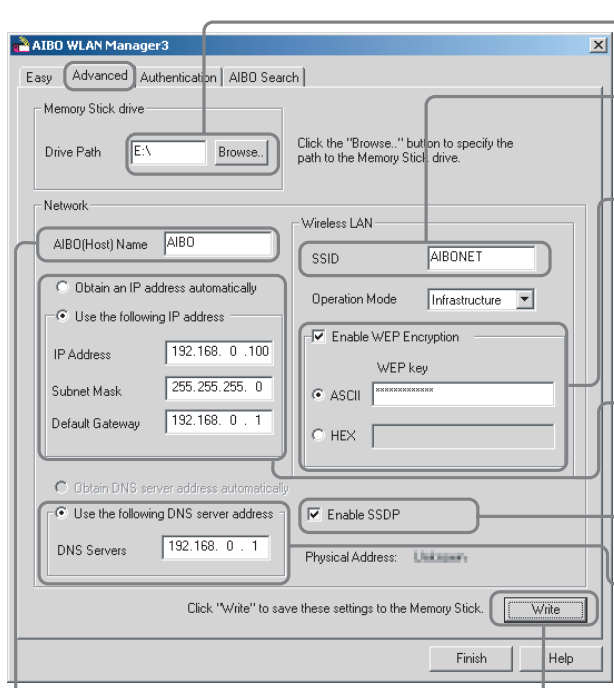
- ⑤ Prüfen Sie Ihre Einstellungen noch einmal und klicken Sie dann auf diese Schaltfläche.

* Aus Sicherheitsgründen wird der verschlüsselte Hauptschlüssel (WEP) bei ASCII mit 13 und bei HEX mit 26 Sternen (*) angezeigt, ganz gleich, wie viele Zeichen eingegeben wurden.

Wenn Sie in Ihrer Netzwerkumgebung keinen DHCP-Server nutzen

Konfigurieren Sie die Einstellungen auf der Registerkarte „Advanced“.

Wenn kein DHCP-Server verwendet wird, brauchen Sie auf der Registerkarte „Easy“ (Seite 12) keine Änderungen vorzunehmen.



Der Name, den Sie hier eingeben, wird als „AIBO Name“ auf der Registerkarte „AIBO Search“ (Seite 14) angegeben. Der Name kann aus bis zu 8 alphanumerischen Zeichen bestehen und muss mindestens einen Buchstaben enthalten.

- ① Klicken Sie auf die Schaltfläche „Browse“ und geben Sie das Laufwerk an, in das der „Memory Stick™“ mit der AIBO MIND 3-Software eingesetzt ist (z. B. Laufwerk „E:“).
- ② Geben Sie den Netzwerknamen (SSID) ein, der vom Access Point für das Wireless-LAN verwendet wird. Dieser darf aus bis zu 32 Zeichen bestehen, wobei nur alphanumerische Zeichen und Symbole zulässig sind.
- ③ Konfigurieren Sie diese Einstellungen, wenn Sie WEP (Seite 62) verwenden. Falls WEP nicht verwendet wird, sind diese Einstellungen nicht erforderlich. Falls Sie WEP verwenden, aktivieren Sie das Kontrollkästchen „Enable WEP Encryption“ und geben den Hauptschlüssel (WEP) für den Wireless-LAN-Access Point ein. Alphanumerische Hauptschlüssel müssen 5 oder 13 Zeichen lang sein. Hexadezimale Hauptschlüssel müssen 10 oder 26 Zeichen lang sein.
- ④ Wählen Sie „Use the following IP address“ und nehmen Sie Eintragungen in den folgenden Feldern vor:
 - Geben Sie die IP-Adresse* ein, die der AIBO® Spielroboter verwendet.
 - Geben Sie die Subnetzmaske ein, die der AIBO Roboter verwendet.
 - Geben Sie die IP-Adresse des Geräts ein, das als Router fungiert.
- ⑤ Aktivieren Sie das Kontrollkästchen „Enable SSDP“.
- ⑥ Aktivieren Sie diese Option und geben Sie die IP-Adresse des Geräts ein, das als Router fungiert.
- ⑦ Prüfen Sie Ihre Einstellungen noch einmal und klicken Sie dann auf diese Schaltfläche.

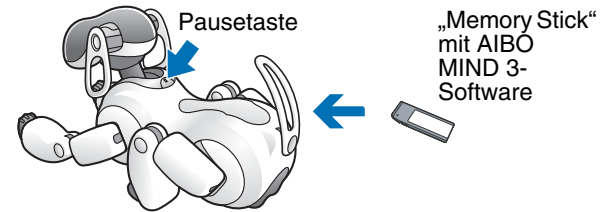
* Informationen zur IP-Adresse Ihres AIBO Roboters finden Sie auf Seite 11.



Informationen über weitere Einstellungen finden Sie im Abschnitt „Netzwerkeinstellungen des AIBO Spielroboters“ auf Seite 59.

4 Nehmen Sie den „Memory Stick™“ mit der AIBO MIND 3-Software aus dem Reader/Writer (Lese-/Schreibgerät). Setzen Sie ihn in den AIBO® Spielroboter ein und drücken Sie die Pausetaste am Rücken des AIBO Roboters, um diesen zu aktivieren.

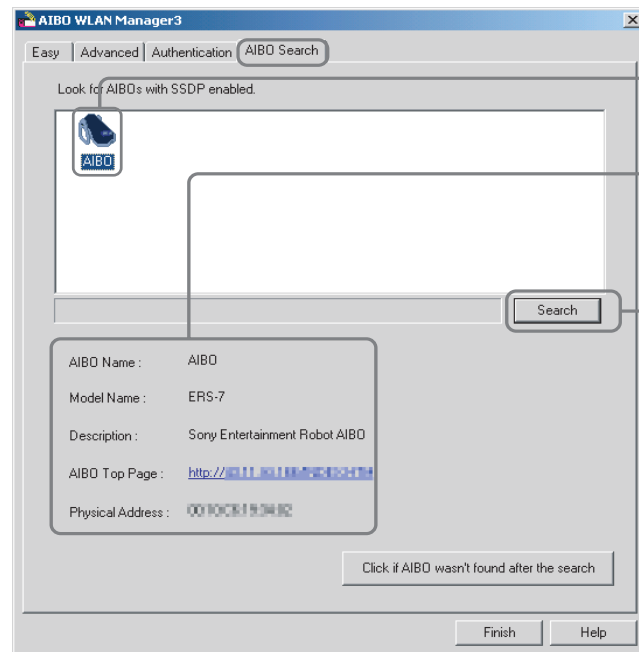
Erläuterungen zum Einsetzen des „Memory Sticks“ finden Sie in der „Bedienungsanleitung (Grundlagen)“.



5 Wechseln Sie nach Aktivieren Ihres AIBO Roboters zur Registerkarte „AIBO Search“ im Dialogfeld „AIBO WLAN Manager 3“ und klicken Sie auf „Search“.

Ein Symbol erscheint, wenn der AIBO Roboter sich in demselben Netzwerk befindet wie Ihr PC.

Das Symbol erscheint nur, wenn das Kontrollkästchen „Enable SSDP“ aktiviert ist.



Nach dem Klicken auf „Search“ werden die AIBO Roboter angezeigt, die dasselbe Netzwerk verwenden wie der PC.

Wenn Sie in der Liste oben auf ein AIBO Symbol klicken, werden Informationen über diesen AIBO Roboter angezeigt. Wenn Sie auf den angezeigten URL klicken, erscheint die erste Seite der „AIBO MIND 3“-Website.

Klicken Sie auf diese Schaltfläche.

💡Tipps

- Wenn das AIBO Symbol nach dem Klicken auf die Schaltfläche „Search“ nicht erscheint, ist der PC nicht in der Lage, über die Wireless-LAN-Verbindung mit dem AIBO Roboter zu kommunizieren. Prüfen Sie die Einstellungen auf der Registerkarte „Easy“ bzw. „Advanced“. Überprüfen Sie außerdem, ob der Wireless-LAN-Schalter (Seite 7) am Körper des AIBO Roboters auf ON gestellt ist.
- Beim Betriebssystem Windows® XP muss für die AIBO Suchfunktion Universelles Plug & Play (UPnP) installiert werden. Das Installationsverfahren ist auf Seite 9 beschrieben.
- Sie können die IP-Adresse im Klinikmodus abrufen (siehe „Abrufen der IP-Adresse des AIBO® Spielroboters“ (Seite 16)).

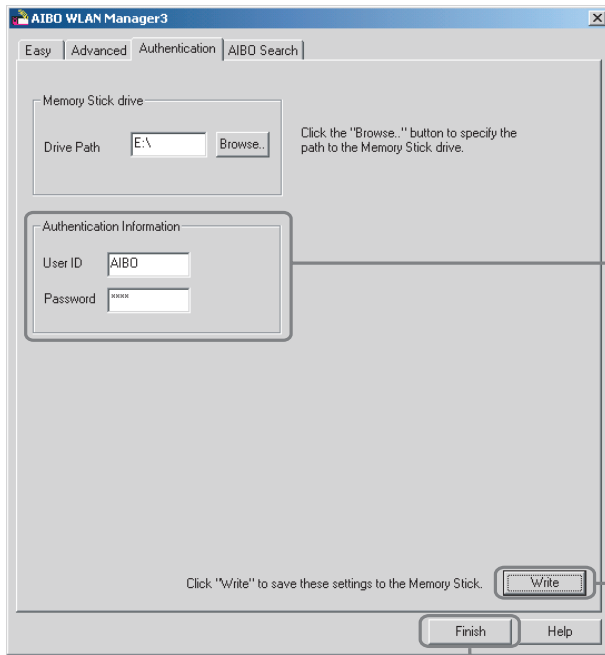
6 Klicken Sie auf „Finish“, um das Dialogfeld „AIBO WLAN Manager 3“ zu schließen.

Das System ist damit konfiguriert. Sie können nun über Wireless-LAN mit Ihrem AIBO[®] Spielroboter kommunizieren!

Blockieren des Zugriffs auf den AIBO Roboter durch Unbefugte

Um zu verhindern, dass Unbefugte auf den AIBO Roboter zugreifen, können Sie mit AIBO WLAN Manager 3 Sicherheitsfunktionen aktivieren.

Wenn Sie eine Benutzer-ID und ein Passwort definieren, erscheint jedes Mal, wenn von einem Webbrowser auf die Seiten mit AIBO Photo Album und AIBO EYES zugegriffen wird, ein Bildschirm mit der Aufforderung, die Benutzer-ID und das Passwort einzugeben.



- ① Geben Sie hier eine Benutzer-ID und ein Passwort mit maximal 8 alphanumerischen Zeichen ein.
Wenn Sie keine Sicherheitsfunktionen aktivieren wollen, lassen Sie diese Felder leer.
- ② Prüfen Sie Ihre Einstellungen noch einmal und klicken Sie dann auf diese Schaltfläche.
- ③ Klicken Sie auf diese Schaltfläche und schließen Sie das Dialogfeld „AIBO WLAN Manager 3“.

Die Benutzer-ID und das Passwort sind auch zum Konfigurieren der Einstellungen für AIBO Entertainment Player erforderlich. Erläuterungen dazu finden Sie in der „Bedienungsanleitung (AIBO Entertainment Player Ver. 2.0)“.

Abrufen der IP-Adresse des AIBO® Spielroboters

Im Klinikmodus (Sprachführung) können Sie die IP-Adresse des AIBO Roboters abrufen. Erläuterungen zum Klinikmodus finden Sie in der „Bedienungsanleitung (Grundlagen)“.

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

Folgen Sie danach der Sprachführung.

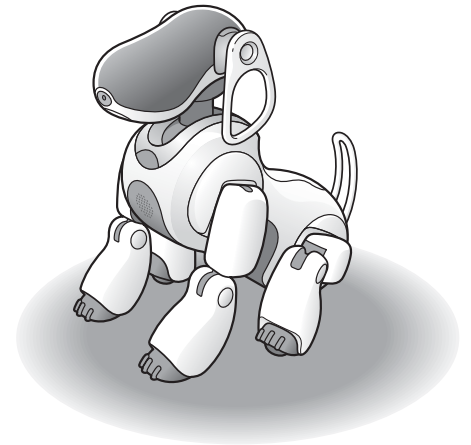
Wenn Sie dem AIBO Roboter die Karte „Clinic Mode (O)“ zeigen, beginnt sofort die Sprachführung.

- 2 Führen Sie im Klinikmodus die „Prüfung der Modi/Aktionen“ durch.**

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

AIBO Photo Album

Sie können Bilder, die der AIBO® Spielroboter aufgenommen hat, in Ihrem Webbrowser anzeigen lassen.



Anzeigen von Bildern mit AIBO Photo Album

Der AIBO® Spielroboter speichert die aufgenommenen Bilder auf dem „Memory Stick™“.

Die Bilder werden im AIBO Photo Album in folgende Gruppen eingeteilt:

- Fotos, die per gesprochenem Befehl, AIBO Karte oder AIBO MAIL aufgenommen wurden
- Im Haushütermodus aufgenommene Fotos und Geräusche
- Bekannte Gesichter
- Lieblingsgegenstände
- Lieblingsplatz
- Erinnerungsbild für den Tag

Im Folgenden erfahren Sie, wie Sie Bilder über ein Wireless-LAN anzeigen lassen. Wie Sie Bilder, die mit der AIBO MIND 3-Software auf dem „Memory Stick“ gespeichert sind, mit einem „Memory Stick“-Reader/Writer (Lese-/Schreibgerät) anzeigen lassen, ist auf Seite 50 beschrieben.

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

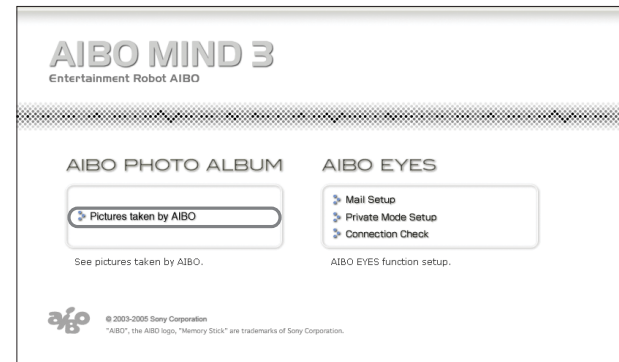
Sie können auch auf der Registerkarte „AIBO Search“ (Seite 14) im „AIBO WLAN Managers 3“ auf das Symbol des AIBO Roboters doppelklicken.

💡Tipp

Informationen zur IP-Adresse Ihres AIBO Roboters finden Sie auf Seite 11.

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

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



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

Anmerkung

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

AIBO PHOTO ALBUM

Pictures taken by AIBO

AIBO MIND 3

Return to the top page

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

				
SEP 6, 2005 06:54:20 PM	SEP 6, 2005 06:54:24 PM	SEP 6, 2005 06:55:00 PM	SEP 6, 2005 06:55:50 PM	SEP 6, 2005 06:56:31 PM

• Pictures and sounds recorded during House Sitting Mode

				
AUG 31, 2005 01:05:50 PM Sound	AUG 31, 2005 01:31:42 PM Sound	AUG 31, 2005 01:36:51 PM Sound	SEP 6, 2005 01:48:02 PM Sound	SEP 6, 2005 01:48:22 PM Sound

• Friendly faces

		
SEP 1, 2005 08:39:55 AM	SEP 1, 2005 08:40:06 AM	SEP 1, 2005 08:40:26 AM

• Favorite things

		
SEP 1, 2005 08:42:28 AM	SEP 1, 2005 08:45:39 AM	SEP 1, 2005 08:47:59 AM

• Click on an image to enlarge.

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

• Today's souvenir picture


SEP 1, 2005 08:44:20 AM

• Favorite place


SEP 1, 2005 08:55:55 AM

 © 2003-2005 Sony Corporation
*AIBO®, the AIBO logo, "Memory Stick" are trademarks of Sony Corporation.

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

- **Fotos, die per gesprochenem Befehl, AIBO Karte oder AIBO MAIL aufgenommen wurden (bis zu 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 (Seite 20).

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

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

- **Liebingsgegenstände (bis zu 3)**

Hier werden die Fotos angezeigt, die der AIBO Roboter von seinen registrierten Liebingsgegenständen aufgenommen hat.

- **Liebingsplatz (nur 1)**

Hier wird das Foto angezeigt, das der AIBO Roboter von seinem Lieblingsplatz 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

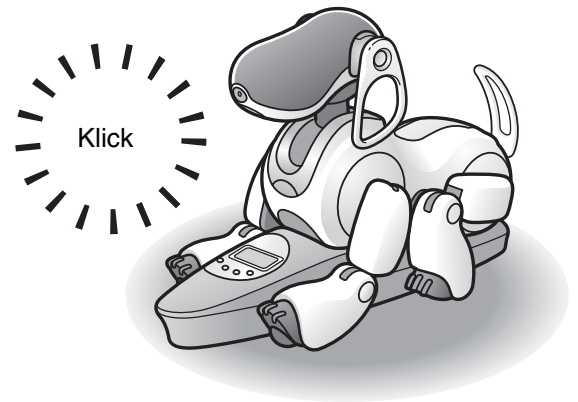
- Um die neuesten Bilder sehen zu können, laden Sie die Webseite neu.
- Stellen Sie den Webbrowser-Cache auf einen geeigneten Wert ein.
 - Bei Microsoft Internet Explorer 6:
Klicken Sie im Menü „Extras“ auf „Internetoptionen“, öffnen Sie die Registerkarte „Allgemein“ in dem daraufhin angezeigten Fenster, 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 auf dem „Memory Stick™“ im JPEG-Format im Ordner „OPEN-R\APP\PC\PHOTO“ gespeichert.

Wiedergeben der Tonaufnahmen des AIBO® Spielroboters

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

Die Funktion AIBO EYES

Nach dem Konfigurieren Ihrer E-Mail-Einstellungen können Sie dem AIBO[®] Spielroboter E-Mails (AIBO MAIL) senden, um ihn Bilder aufnehmen oder Nachrichten übermitteln zu lassen.



Verschiedene AIBO EYES-Funktionen

Durch Befehle, die Sie per E-Mail senden, können Sie den AIBO® Spielroboter anweisen, Bilder aufzunehmen oder Nachrichten zu übermitteln.

Steuern des AIBO Roboters über die Funktion AIBO MAIL (Seite 30)

Sie können Befehle für Bilder und Nachrichten per E-Mail an die E-Mail-Adresse senden, die der AIBO Roboter überprüft.

Der AIBO Roboter prüft regelmäßig, ob E-Mails eingegangen sind. Erhält der AIBO Roboter eine E-Mail, führt er die in der Nachricht enthaltenen Befehle aus.

Anzeigen der vom AIBO Roboter aufgenommenen Bilder an Ihrem PC oder mobilen Kommunikationsgerät* (Seite 31)

Der AIBO Roboter kann auf Befehl oder in voreingestellten Abständen Bilder aufnehmen. Sie können auch Stichwörter für die Aufnahmen sowie den Winkel angeben, um den der AIBO Roboter den Kopf neigen oder schwenken soll.

Der AIBO Roboter schickt Ihnen die Bilder per E-Mail zu*.



* Das Anzeigen von JPEG-E-Mails muss möglich sein.

Senden einer Nachricht an den AIBO Roboter (Seite 37)

Sie können den AIBO Roboter anweisen, Nachrichten und Melodien an Familienmitglieder oder Freunde in seiner Nähe zu übermitteln.

Sie können solche Nachrichten auch im Voraus aufnehmen.

Der AIBO Roboter macht Sie auf eingegangene E-Mail aufmerksam (Seite 40)

Wenn eine E-Mail eingegangen ist, blinkt die Wireless-Anzeige des AIBO Roboters.

Der AIBO Roboter prüft sein Konto regelmäßig, ob E-Mails eingegangen sind, führt die in E-Mails enthaltenen Befehle aus, indem er Bilder aufnimmt oder Nachrichten übermittelt, und macht Sie auf neu eingegangene Nachrichten aufmerksam – auch dann, wenn er auf der Ladestation sitzt.

Wenn der AIBO Roboter sich nicht auf der Ladestation befindet, legt er sich zum Aufnehmen eines Bildes dort auf den Boden, wo er die AIBO MAIL empfängt. Falls Sie in regelmäßigen Abständen Bilder von einem bestimmten Motiv aufnehmen möchten, empfiehlt es sich, den AIBO Roboter auf die Ladestation zu setzen.

Weiterleiten von Bildern, die der AIBO Roboter im Haushütermodus aufnimmt (Seite 40)

Sie können den AIBO Roboter so einstellen, dass er ein Bild aufnimmt und Sie per E-Mail benachrichtigt, wenn er im Haushütermodus Bewegungen, Gesichter und Geräusche erkennt.

Kommunikation mit dem AIBO® Spielroboter ohne PC

Der AIBO Roboter ist über das Wireless-LAN permanent mit dem Internet verbunden (sofern Ihre Netzwerkumgebung eine Dauerverbindung mit dem Internet bietet). Dies bedeutet, dass der AIBO Roboter jederzeit E-Mails senden und empfangen kann, auch dann, wenn Ihr Computer ausgeschaltet ist.

Datenschutz

Über die Funktion AIBO EYES können mehrere Benutzer E-Mails mit Fotobefehlen an den AIBO Roboter senden und die von ihm aufgenommenen Bilder anzeigen lassen. Um für ausreichenden Datenschutz zu sorgen, verfügt der AIBO Roboter über einen „Privatmodus“.

- **Benutzereinschränkungen**
Die Funktion AIBO EYES steht maximal fünf vorregistrierten Benutzern zur Verfügung.
- **Angabe des Benutzernamens**
Im Privatmodus: Der AIBO Roboter bedient sich einer Sprachsignatur (Seite 39), um den Namen des Benutzers zu melden, der die Foto- bzw. Nachrichtenbefehle gesendet hat.

Konfigurieren der E-Mail-Einstellungen

Wenn Sie die Netzwerkeinstellungen abgeschlossen haben, ist es an der Zeit, die E-Mail-Adresse zu konfigurieren, die der AIBO® Spielroboter auf Nachrichten prüfen soll. Danach können die AIBO EYES Benutzer eingerichtet werden.

Wenn Sie die Funktion AIBO EYES im Privatmodus (Seite 27) verwenden, können maximal fünf Benutzer zum Senden/Empfangen von E-Mail mit dem AIBO Roboter registriert werden.

Diese Einstellungen werden mit einem Webbrowser durchgeführt.

1 Wenn Sie das Betriebssystem Windows® XP verwenden, klicken Sie auf „Start“ → „Alle Programme“ → „AIBO WLAN Manager“ → „AIBO WLAN Manager 3“.

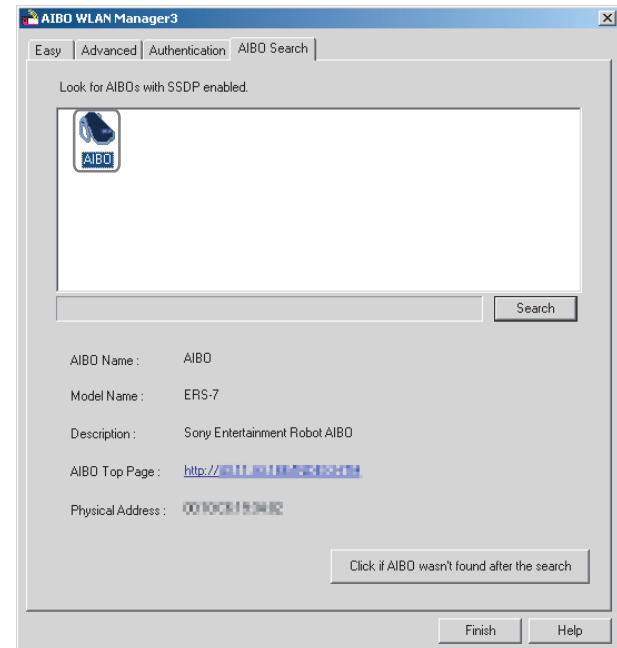
Wenn Sie ein anderes Betriebssystem als Windows XP verwenden, klicken Sie auf „Start“ → „Programme“ → „AIBO WLAN Manager“ → „AIBO WLAN Manager 3“.

„AIBO WLAN Manager 3“ startet und das Dialogfeld „AIBO WLAN Manager 3“ erscheint.

2 Klicken Sie auf der Registerkarte „AIBO Search“ auf „Search“.

Ein Symbol erscheint, wenn der AIBO Roboter sich in demselben Netzwerk befindet wie der PC.

3 Doppelklicken Sie auf das Symbol des AIBO Roboters, dessen E-Mail-Einstellungen Sie konfigurieren möchten.



Die erste Seite der AIBO MIND 3-Software erscheint.

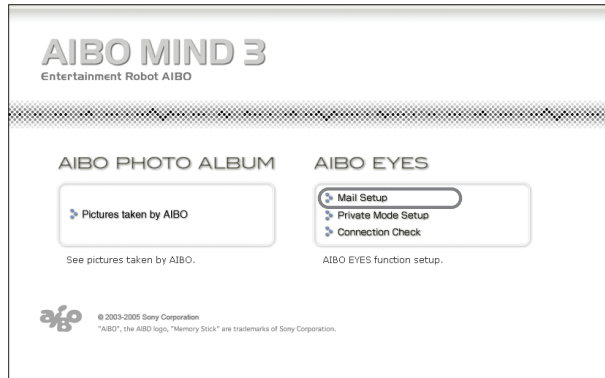
💡 Tipp

Sie können die erste Seite der AIBO MIND 3-Software auch aufrufen, indem Sie Ihren Webbrowser starten und auf folgende Adresse zugreifen: <http://XXX.XXX.XXX.XXX>

IP-Adresse des AIBO Roboters

Informationen zur IP-Adresse Ihres AIBO Roboters finden Sie auf Seite 11.

4 Klicken Sie unter „AIBO EYES“ auf „Mail Setup“.



Der Bildschirm „Mail Setup“ erscheint.

Anmerkung

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

5 Füllen Sie die einzelnen Eingabefelder aus und klicken Sie dann auf die Schaltfläche „Save“.

The screenshot shows the 'AIBO EYES Mail Setup' interface. It is divided into two main sections: 'AIBO EYES' and 'AIBO MIND 3'. The 'AIBO EYES' section contains the following fields and options:

- E-mail information:** Receiving mail server (POP), Sending mail server (SMTP), E-mail address, E-mail Account, E-mail password, and E-mail check interval (set to 5 min).
- User Mode:** Radio buttons for Private Mode (selected) and Public Mode.
- Sending pictures by Voice Command and in House Sitting Mode:** E-mail address (set to 'Message is not sent') and Command (set to 'PHOTO').

The 'AIBO MIND 3' section contains a 'Return to the top page' link and two buttons: 'Private Mode Setup' and 'Connection Check'. A 'Save' button is located at the bottom of the form. Callout lines connect these elements to explanatory text on the right.

Spezifiziert die Server, die der AIBO® Spielroboter zum Senden und Empfangen von E-Mail verwendet. Erläuterungen entnehmen Sie bitte der Dokumentation zu Ihrer E-Mail-Software. Oder wenden Sie sich im Zweifelsfall an Ihren Service-Provider. **Diese Felder sind obligatorisch.**

Geben Sie die E-Mail-Adresse an, die der AIBO Roboter prüfen soll. **Dieses Feld ist obligatorisch.**

Dies ist das Konto, das bei der Anmeldung beim E-Mail-Server verwendet wird. **Dieses Feld ist obligatorisch.**

Passwort für die obige E-Mail-Adresse. **Dieses Feld ist obligatorisch.**

Sie können hier einstellen, in welchen Abständen der AIBO Roboter prüfen soll, ob E-Mails eingegangen sind (Wertebereich: 1-60 Minuten). **Dieses Feld ist obligatorisch.**

Spezifiziert, ob Benutzer der Funktion AIBO EYES über eingeschränkte (Privatmodus) oder nicht eingeschränkte Rechte (Öffentlichkeitsmodus) verfügen. Weitere Informationen zu diesen beiden Modi finden Sie auf der nächsten Seite.

Sie können angeben, welcher Benutzer das Bild erhält, wenn Sie den Befehl „**Send e-mail**“ geben oder der AIBO Roboter im Haushütermodus eine E-Mail sendet. Die Benutzernummer (User 1 - User 5) lässt sich im Bildschirm „Private Mode Setup“ einstellen (Seite 29). Sie können nur einen Benutzer angeben. Wenn per E-Mail keine Bilder gesendet werden sollen, wählen Sie „Message is not sent“.

Spezifiziert, ob mit dem Befehl PHOTO oder PHOTOL Bilder gesendet werden, wenn Sie „**Send e-mail**“ sagen oder wenn der AIBO Roboter im Haushütermodus eine E-Mail sendet (siehe „Empfangen von Bildern als E-Mail-Anhang mit dem Befehl [PHOTO] oder [PHOTOL]“ auf Seite 32).

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, wenn Sie mit den E-Mail-Einstellungen fertig sind.

● Private Mode (Privatmodus)

Die Funktion AIBO EYES kann so eingerichtet werden, dass der Zugriff auf registrierte Benutzer (maximal fünf) beschränkt ist.

Wenn Sie die Funktion AIBO EYES zum Aufnehmen und Anzeigen von Bildern nutzen möchten, den Zugriff jedoch auf Familienmitglieder bzw. Freunde begrenzen wollen, sollten Sie diesen Modus wählen.

Zusätzlich zur Benutzerbeschränkung bietet der Privatmodus eine Sprachsignaturfunktion. Bevor der AIBO[®] Spielroboter eine Aufnahme macht oder eine Nachricht wiedergibt, identifiziert er den Benutzer, der den Befehl gesendet hat.



Sie können auch für jeden Benutzer eine eindeutige Sprachsignatur aufzeichnen (Seite 39).

Wenn der AIBO Roboter eine E-Mail von einem nicht registrierten Benutzer erhält, sendet er eine Fehlerbenachrichtigungs-E-Mail an die Adresse, die er zum Abrufen von E-Mail prüft (Seite 51).

● Public Mode (Öffentlichkeitsmodus)

In diesem Modus ist die Nutzung der Funktion AIBO EYES nicht auf maximal fünf Benutzer beschränkt. Er bietet sich an, wenn der AIBO Roboter an einem öffentlichen Ort eingesetzt wird, da in diesem Modus beliebig viele Benutzer mit AIBO Bilder aufnehmen können. Im Öffentlichkeitsmodus ist die Sprachsignaturfunktion nicht verfügbar.

Sobald Sie auf die Schaltfläche „Save“ klicken, prüft der AIBO® Spielroboter, ob neue E-Mail eingegangen ist.

Die Wireless-Anzeige leuchtet nach einem kurzen Augenblick auf, um den Übertragungsstatus zwischen dem AIBO Roboter und dem E-Mail-Server anzuzeigen.

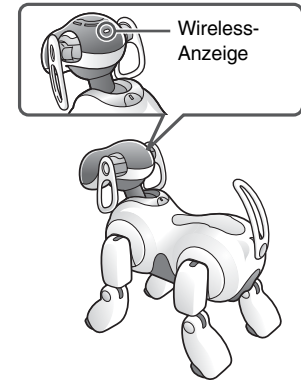
Nach erfolgreicher Prüfung auf E-Mail:

- ➔ Die Wireless-Anzeige leuchtet blau.

Bei neuer E-Mail:

- ➔ Die Wireless-Anzeige blinkt blau.

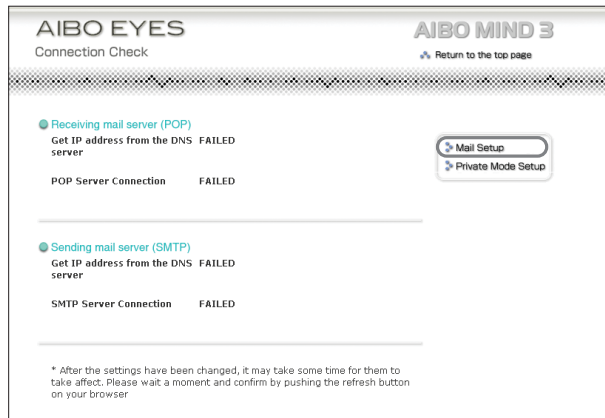
Wenn die Verbindung mit dem E-Mail-Server nicht aufgebaut werden konnte, schaltet sich die Wireless-Anzeige aus.



Falls sich die Wireless-Anzeige ausschaltet:

Klicken Sie auf dem Bildschirm „Mail Setup“ auf „Connection Check“ und prüfen Sie den aktuellen Verbindungsstatus. Wenn der E-Mail-Server nicht gefunden wird oder keine Verbindung aufgebaut werden konnte, wird „FAILED“ angezeigt.

Auch wenn der E-Mail-Server zwar gefunden wird, aber einen Fehler sendet, erscheint auf diesem Bildschirm eine Fehlermeldung.



6 Wenn Sie die Funktion AIBO EYES im Privatmodus verwenden möchten, klicken Sie auf „Private Mode Setup“.

Der Bildschirm „Private Mode Setup“ erscheint.

7 Füllen Sie die einzelnen Felder auf dem Bildschirm „Private Mode Setup“ aus und klicken Sie dann auf die Schaltfläche „Save“.

Wenn Sie den Privatmodus verwenden, können Sie bis zu fünf Benutzer registrieren.

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, wenn Sie mit den Einstellungen für den Privatmodus fertig sind.

Die E-Mail-Adresse des Benutzers.

Im Privatmodus identifiziert der AIBO® Spielroboter die Person, die den Befehl gesendet hat, durch eine Ansage, bevor er das Bild aufnimmt bzw. die Nachricht übermittelt (Sprachsignaturfunktion). Die Sprachsignatur kann entweder die Standardstimme oder eine aufgezeichnete Phrase (Benutzerstimme) sein.

Wenn Sie eine Aufzeichnung der Benutzerstimme verwenden möchten, wählen Sie eine der Einstellungen von „User recording 1“ bis „User recording 5“. Wie Sie die Benutzerstimme aufnehmen, erfahren Sie auf Seite 39.

Wenn der AIBO Roboter in regelmäßigen Abständen Bilder aufnehmen soll, können Sie hier das gewünschte Intervall einstellen. Der AIBO Roboter sendet dann das Bild per E-Mail an den Benutzer. Übernehmen Sie die Standardeinstellung („0 hour“/„0 minute“), wenn Sie nicht möchten, dass der AIBO Roboter Bilder in regelmäßigen Abständen aufnimmt. Sie können den AIBO Roboter auch mit dem Befehl AIBO MAIL WATCH dazu anweisen (Seite 34).

Nach dem Speichern dieser Einstellungen nimmt der AIBO Roboter automatisch das erste Bild auf, sobald die eingestellte Intervallzeit verstrichen ist.

Geben Sie die Kopfwinkel (Seite 32) an, mit denen die Aufnahmen gemacht werden sollen.

Sie können das Aufnehmen von Bildern in regelmäßigen Abständen auch über die Funktion AIBO MAIL einstellen, und zwar mit dem Befehl WATCH (Seite 34).

Die Konfiguration ist damit beendet.

AIBO MAIL

Sie können nun dem AIBO[®] Spielroboter eine E-Mail senden, die Befehle zum Aufnehmen eines Bildes bzw. zum Übermitteln einer Nachricht enthält.

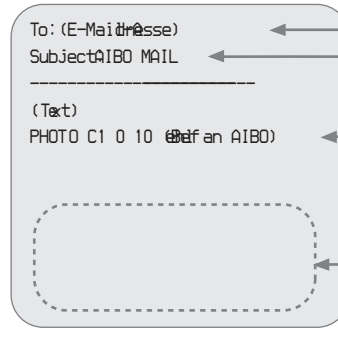
Je nach den gesendeten E-Mail-Befehlen kann der AIBO Roboter Bilder aufnehmen, übermittelte Nachrichten wiedergeben, Nachrichten hinterlassen oder den Eingang neuer E-Mails melden.

Eine E-Mail-Nachricht mit Befehlen, die der AIBO Roboter ausführen soll (z. B. Bilder aufnehmen oder Nachrichten wiedergeben) wird AIBO MAIL genannt.

Schreiben einer AIBO MAIL

Beim Schreiben von AIBO MAIL sind bestimmte Regeln zu beachten:

- Alle Zeichen müssen alphanumerisch sein. AIBO MAIL unterscheidet nicht zwischen Groß- und Kleinschreibung.
- Erstellen Sie AIBO MAIL in Normaltext (keine Codierung, kein HTML).
- Eine einzelne E-Mail darf höchstens 10 KB (10.000 alphanumerische Zeichen insgesamt, einschließlich Nachrichtenkopf) enthalten.



Das Diagramm zeigt den Aufbau einer AIBO MAIL E-Mail. Es besteht aus einem Kopf mit den Feldern 'To: (E-Mail-Adresse)' und 'Subject: AIBO MAIL'. Darunter steht '(Text)' und der eigentliche Befehl 'PHOTO C1 0 10 Bef an AIBO'. Ein gestrichelter Kasten am unteren Rand markiert den Bereich für Folgetext. Pfeile weisen von den Beschriftungen rechts auf diese Elemente hin.

- Der AIBO Roboter prüft regelmäßig, ob am E-Mail-Server E-Mails eingegangen sind. Wenn AIBO MAIL an der E-Mail-Adresse eingeht, die der AIBO Roboter prüft, führt er die in der Mail enthaltenen Befehle aus.
- Geben Sie als Betreff stets „AIBO MAIL“ ein. Fügen Sie ein Leerzeichen zwischen „AIBO“ und „MAIL“ ein. Nach „AIBO MAIL“ darf kein Leerzeichen stehen.
- Eine einzelne Mail darf bis zu 10 Befehle enthalten. Wenn Sie mehrere Befehle eingeben, fügen Sie zwischen den einzelnen Befehlen einen Zeilenvorschub ein. Die einzelnen Befehle sind auf Seite 47 eingehender beschrieben.
- Der AIBO Roboter verarbeitet AIBO MAIL auch dann einwandfrei, wenn an ihrem Ende Folgetext (z. B. eine Signatur) steht.

Prüfen auf eingegangene E-Mail

- Mit der Funktion AIBO EYES kann der AIBO Roboter bis zu 199 Nachrichten vom E-Mail-Server abrufen. Bitte verwalten Sie Ihre E-Mail auf dem Server so, dass die Zahl der Nachrichten 199 nicht überschreitet.
- Befehle in AIBO MAILs, die bereits mit einem PC oder mobilen Kommunikationsgerät* geöffnet und vom Server gelöscht wurden, werden vom AIBO Roboter nicht ausgeführt.

* Das Anzeigen von JPEG-E-Mails muss möglich sein.

Anzeigen der vom AIBO[®] Spielroboter aufgenommenen Bilder an Ihrem PC oder mobilen Kommunikationsgerät*

Sie können mit der Funktion AIBO MAIL von Ihrem PC oder mobilen Kommunikationsgerät* aus Befehle zum Aufnehmen von Bildern senden.

Der AIBO Roboter führt die in der E-Mail enthaltenen Befehle aus, indem er ein Bild aufnimmt und an Sie zurücksendet.

Sie können Bilder, die Ihr AIBO Roboter aufgenommen hat, mit einem Webbrowser anzeigen lassen (siehe Seite 18).

Sprachsignaturfunktion

Im Privatmodus gibt der AIBO Roboter die Sprachsignatur des Besitzers wieder (z. B. „Hier spricht Papa.“), der den Befehl sendet, bevor er eine Aufnahme macht.

Angaben zur Sprachsignaturkonfiguration finden Sie auf Seite 29. Auf Seite 39 ist beschrieben, wie Sie eigene Sprachsignaturen aufnehmen können.

Vorsicht

- Wenn die Anzahl der Fotos auf dem „Memory Stick™“ die Höchstzahl erreicht hat, wird beim Aufnehmen eines neuen Fotos das älteste vorhandene Foto gelöscht.
- Sony haftet nicht für Auseinandersetzungen aufgrund von Rechtsverletzungen oder anderen Problemen zwischen Ihnen und einer anderen natürlichen oder juristischen Person, die auf Bildern beruhen, die mit dem AIBO Roboter aufgenommen wurden. Machen Sie keine Aufnahmen, die die Rechte anderer möglicherweise verletzen.

* Das Anzeigen von JPEG-E-Mails muss möglich sein.

Hinweise zu den vom AIBO Roboter

- Die Bilder werden per E-Mail als JPEG-Dateien gesendet und gleichzeitig auf dem „Memory Stick“ gespeichert, der auch die AIBO MIND 3-Software enthält.
- Die Bildauflösung beträgt 208 × 160 Pixel (Standardauflösung) bzw. 416 × 320 Pixel (hohe Auflösung).
- Je nach den Lichtbedingungen bei der Aufnahme können die Bilder Flimmereffekte (horizontale Streifen) aufweisen oder rötliche oder bläuliche Streifen enthalten.
- Schnelle Bewegungen können Verzerrungen in dem vom AIBO Roboter aufgenommenen Bild verursachen

Die Haltung des AIBO Roboters beim Aufnehmen von Bildern

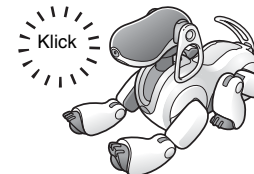
Der AIBO Roboter kann Bilder sowohl im Stationsmodus als auch im autonomen Modus aufnehmen.

Stationsmodus



Da sich der AIBO Roboter immer in der gleichen Position befindet, können in regelmäßigen Abständen Bilder eines bestimmten Motivs gemacht werden.

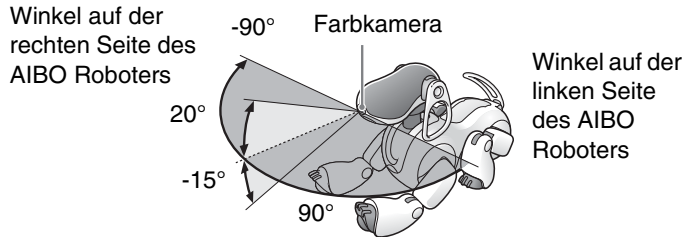
Autonomer Modus



Der AIBO Roboter legt sich an der Stelle, an der er den AIBO MAIL-Befehl empfängt, auf den Boden, um dann ein Bild aufzunehmen.

Der Kopfwinkel des AIBO® Spielroboters (Winkel der Farbkamera im AIBO Roboter)

Sie können für die Aufnahme eines Bildes auch Befehle zum vertikalen bzw. horizontalen Schwenken der Farbkamera (im Kopf des AIBO Roboters) in eine AIBO MAIL einfügen.



Wenn Sie den AIBO Roboter mit einem gesprochenen Befehl anweisen, ein Bild aufzunehmen, kann der Kopfwinkel nicht geändert werden. Der AIBO Roboter hält seinen Kopf geradeaus, wenn er die Aufnahme macht.

Aufnehmen von Bildern auf Befehl

Sie können den AIBO Roboter per AIBO MAIL-Befehl anweisen, ein Bild aufzunehmen. Wenn der AIBO Roboter diese E-Mail empfängt, nimmt er ein einzelnes Bild auf.

Anmerkung

Der AIBO Roboter ruft auf dem E-Mail-Server eingegangene E-Mails in den von Ihnen eingestellten Zeitabständen ab (Seite 26). Wenn er eine AIBO MAIL mit Fotobefehl empfängt, macht er eine Aufnahme.

Mit dem folgenden Befehl, den Sie in den Textbereich einer AIBO MAIL einfügen, können Sie den AIBO Roboter anweisen, ein Bild aufzunehmen und als JPEG-Anhang an Sie zu senden: **PHOTO, PHOTOL***.

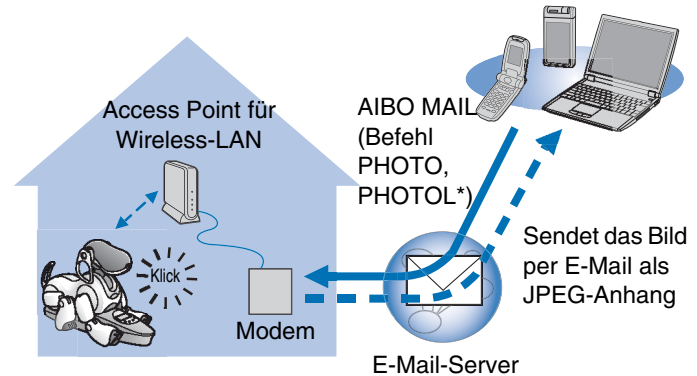
* Da mit PHOTOL aufgenommene Bilder sehr groß sind, empfiehlt es sich, diesen Befehl zu verwenden, wenn Sie Bilder an einen Computer senden.

Anmerkung

Wie Sie die vom AIBO Roboter aufgenommenen Bilder mit Ihrem Webbrowser anzeigen können, ist auf Seite 18 beschrieben.

Empfangen von Bildern als E-Mail-Anhänge mit dem Befehl [PHOTO] oder [PHOTOL]

Der AIBO Roboter sendet Ihnen das Bild, das er aufgenommen hat, als JPEG-Anhang zu.



* PHOTO: Sendet ein Bild in Standardauflösung (208 × 160 Pixel).
PHOTOL: Sendet ein Bild in hoher Auflösung (416 × 320 Pixel).

Schreiben von Befehlen

PHOTO [Stichwort [h_angle v_angle]]

Sie können ein Stichwort („Smile“ usw.) wählen. Wählen Sie das gewünschte Stichwort aus der „Befehlsparameterliste“ (Seite 47) aus und geben Sie den entsprechenden Code ein. Wenn Sie für diesen Befehls teil nichts eingeben, wird automatisch der Standardparameter „C1: Countdown“ ausgewählt.

Die Angabe eines Kamerawinkels ist optional. Im Befehls teil [h_Winkel v_Winkel] können Sie einen horizontalen und vertikalen Winkel für die Farbkamera angeben. Wenn Sie keine solche Angabe machen, werden die Standardeinstellungen verwendet. Das Stichwort im Befehl ist ebenfalls optional, muss jedoch bei der Angabe von „h_Winkel“ und „v_Winkel“ spezifiziert werden. Befehlstextbeispiel:

<Standardeinstellung, kein Kamerawinkel>

„PHOTO“ (entspricht „PHOTO C1 0 0“)

<Standardeinstellung, Stichwort gewählt, kein Kamerawinkel>

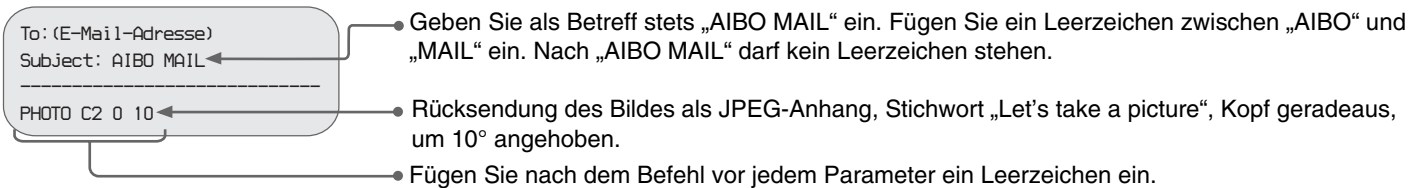
„PHOTO C4“ (entspricht „PHOTO C4 0 0“)

Geben Sie als vertikalen Winkel der Farbkamera einen Wert zwischen -15° (abwärts) und 20° (aufwärts) an. Der Standardwert ist 0°.

Geben Sie als horizontalen Winkel der Farbkamera einen Wert zwischen -90° (rechte Seite des AIBO[®] Spielroboters) und 90° (linke Seite des AIBO Roboters) an. Der Standardwert ist 0°.

Beispiel für AIBO MAIL mit Befehl PHOTO

Alle Zeichen müssen alphanumerisch sein. AIBO MAIL unterscheidet nicht zwischen Groß- und Kleinschreibung.



Anmerkung

Bei PHOTOL schreiben Sie „PHOTOL“ anstelle des Befehls „PHOTO“.

Direktes Anweisen des AIBO® Spielroboters, ein Bild aufzunehmen, durch einen gesprochenen Befehl oder durch Vorzeigen der entsprechenden AIBO Karte

Sie können den AIBO Roboter veranlassen, ein Bild aufzunehmen, indem Sie ihm einen gesprochenen Befehl geben oder ihm die entsprechende AIBO Karte zeigen.

So können Sie beispielsweise mit dem AIBO Roboter ein Foto Ihres Sohnes oder Ihrer Tochter machen und es an den PC oder an das mobile Kommunikationsgerät* Ihrer Mutter senden.

* Das Anzeigen von JPEG-E-Mails muss möglich sein.

1 Sagen Sie „*Take a picture*“ zum AIBO Roboter. Sie können dem AIBO Roboter auch die Karte „Photo (B)“ zeigen.

2 Berühren Sie den Kopfsensor. Sie können auch „*Snap Shot*“ sagen.

Der AIBO Roboter zählt nun abwärts (Countdown) und macht die Aufnahme, wenn der Verschluss klickt. Wenn Sie den AIBO Roboter mit einem gesprochenen Befehl anweisen, ein Bild aufzunehmen, kann der Kopfwinkel nicht angegeben werden.

3 Sagen Sie „*Send e-mail*“ zum AIBO Roboter.

Der AIBO Roboter sendet das Bild an den registrierten Benutzer, den Sie auf dem Bildschirm „Mail Setup“ im Feld „Sending pictures by Voice Command and in House Sitting Mode“ angegeben haben (Seite 26).

Unabhängig davon, wie Sie den Fotobefehl gegeben haben (AIBO MAIL oder gesprochener Befehl), wird das letzte vom AIBO Roboter aufgenommene Bild an den unter „Mail Setup“ registrierten Benutzer gesendet.

Aufnahmen von Bildern in regelmäßigen Abständen [Befehl WATCH]

Der AIBO Roboter kann in regelmäßigen Abständen Bilder aufnehmen und Ihnen per E-Mail als JPEG-Anhang zusenden.

Das Aufnahmeintervall kann in 10-Minuten-Schritten festgelegt werden, wobei 10 Minuten der kleinste Wert ist. Die Minuten werden auf die nächste 10. Minute gerundet. Beispiel: 15 Minuten wird auf 20 Minuten aufgerundet. Der höchste Minutenwert ist 50.

Vorsicht

Sollte der AIBO Roboter gerade den E-Mail-Server abfragen oder sich bewegen, kann sich der Zeitpunkt der geplanten Aufnahme etwas verzögern.

Die Funktion für Aufnahmen in regelmäßigen Abständen kann entweder vom Benutzer fest eingestellt (Webbrowser-Einstellung, siehe Seite 29) oder per AIBO MAIL-Befehl aktiviert werden.

Schreiben von Befehlen

WATCH Stunden Minuten [Stichwort [h_angle v_angle]]

Die Angabe eines Kamerawinkels ist optional. Im Befehlssteil [h_Winkel v_Winkel] können Sie einen horizontalen und vertikalen Winkel für die Farbkamera angeben. Wenn Sie keine solche Angabe machen, werden die Standardeinstellungen verwendet. Das Stichwort im Befehl ist ebenfalls optional, muss jedoch bei der Angabe von „h_Winkel“ und „v_Winkel“ spezifiziert werden.

Befehlsteilbeispiel:

<Standardeinstellung, kein Kamerawinkel>

„WATCH 1 0“ (entspricht „WATCH 1 0 C1 0 0“)

<Standardeinstellung, Stichwort gewählt, kein Kamerawinkel>

„WATCH 2 30 C4“ (entspricht „WATCH 2 30 C4 0 0“)

Geben Sie als vertikalen Winkel der Farbkamera einen Wert zwischen -15° (abwärts) und 20° (aufwärts) an. Der Standardwert ist 0°.

Geben Sie als horizontalen Winkel der Farbkamera einen Wert zwischen -90° (rechte Seite des AIBO® Spielroboters) und 90° (linke Seite des AIBO Roboters) an. Der Standardwert ist 0°.

Sie können ein Stichwort („Smile“ usw.) wählen. Wählen Sie das gewünschte Stichwort aus der „Befehlsparameterliste“ (Seite 47) aus und geben Sie den entsprechenden Code ein. Wenn Sie für diesen Befehlssteil nichts eingeben, wird automatisch der Standardparameter „C1: Countdown“ ausgewählt.

Geben Sie das Aufnahmeintervall in 10-Minuten-Schritten (0-50) an. Die Minuten werden auf die nächste 10. Minute gerundet.

Geben Sie das Aufnahmeintervall in 1-Stunden-Schritten (0-23) an.

Beispiel für AIBO MAIL mit Befehl WATCH

Alle Zeichen müssen alphanumerisch sein. AIBO MAIL unterscheidet nicht zwischen Groß- und Kleinschreibung.

To: (E-Mail-Adresse)

Subject: AIBO MAIL

WATCH 1 0 C3 0 0

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

Der AIBO Roboter wird folgendermaßen eingestellt:
Regelmäßige Bild-Mail, 1-Stunden-Intervall, Stichwort „Strike a pose“, Kopf geradeaus.

Fügen Sie nach dem Befehl vor jedem Parameter ein Leerzeichen ein.

Aufheben der Funktion für Bilder in regelmäßigen Abständen

Senden Sie dem AIBO® Spielroboter den Befehl WATCH mit folgenden Intervallparametern: [hour: 0] [min: 0]. Wie Sie den Befehl WATCH schreiben, ist auf Seite 34 beschrieben.

To: (E-Mail-Adresse)
Subject: AIBO MAIL

WATCH 0 0

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

Anzeigen der Bilder auf dem „Memory Stick™“ mit der AIBO MIND 3-Software

Der AIBO Roboter speichert die aufgenommenen Bilder auf dem „Memory Stick“, der auch die AIBO MIND 3-Software enthält.

Zum Anzeigen dieser Bilder haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Anzeigen mit einem Webbrowser (AIBO Photo Album)
 - ➔ Seite 18
- Betrachten von Fotos mit einem „Memory Stick“-Reader/Writer (Lese-/Schreibgerät)
 - ➔ Seite 50

Aktivieren und Deaktivieren des Haushütermodus mit dem Befehl [HSMODE]

Wenn der AIBO Roboter auf der Ladestation sitzt, können Sie den Haushütermodus durch Senden eines AIBO MAIL-Befehls aktivieren oder deaktivieren. Wenn sich der AIBO Roboter nicht auf der Ladestation befindet, führt er die Anweisung, in den Haushütermodus zu schalten, nicht aus. Geben Sie den AIBO MAIL-Befehl wie im Folgenden erläutert ein:

To: (E-Mail-Adresse)
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.

Zum Aktivieren des Haushütermodus geben Sie „HSMODE ON“ in den Nachrichtentext ein. Zum Deaktivieren verwenden Sie „HSMODE OFF“.

Senden einer Nachricht oder Melodie an den AIBO[®] Spielroboter

Sie können den AIBO Roboter mit Ihrem PC oder Kommunikationsgerät* per E-Mail anweisen, eine Nachricht oder Melodie wiederzugeben.

* Das Anzeigen von JPEG-E-Mails muss möglich sein.

Sie können eine der Standardnachrichten auswählen oder eigene Nachrichten mit dem AIBO Roboter aufzeichnen. Bis zu fünf eigene Nachrichten können aufgezeichnet und als Dateien gespeichert werden. Sie können den AIBO Roboter dann anweisen, eine dieser Nachrichten wiederzugeben, indem Sie die betreffende Datei im Befehlstext von AIBO MAIL angeben. Wie Nachrichten aufgezeichnet werden, ist auf Seite 39 beschrieben.

Sie können für die Wiedergabe einer Nachricht bzw. Melodie zwischen zwei unterschiedlichen AIBO MAIL-Befehlen wählen:

- Wiedergabe der Nachricht bzw. Melodie zu einem späteren Zeitpunkt bei Aufforderung durch den Empfänger.
 - ➔ MSG
- Sofortige Wiedergabe der Nachricht durch den AIBO Roboter
 - ➔ PLAY

Wiedergabe der Nachricht bzw. Melodie zu einem späteren Zeitpunkt bei Aufforderung durch den Empfänger [MSG-Befehl]

Dieser Befehl kann verwendet werden, wenn sich der Empfänger nicht in der Nähe des AIBO Roboters befindet.

Vorsicht

Sie können bis zu 100 Nachrichten und Melodien an den AIBO Roboter senden. Wenn die Zahl der noch nicht wiedergegebenen Nachrichten 100 überschreitet, wird eine Fehler-E-Mail an den Absender von AIBO MAIL (Befehl MSG) übermittelt (Seite 51).

● Nachrichtenabsender

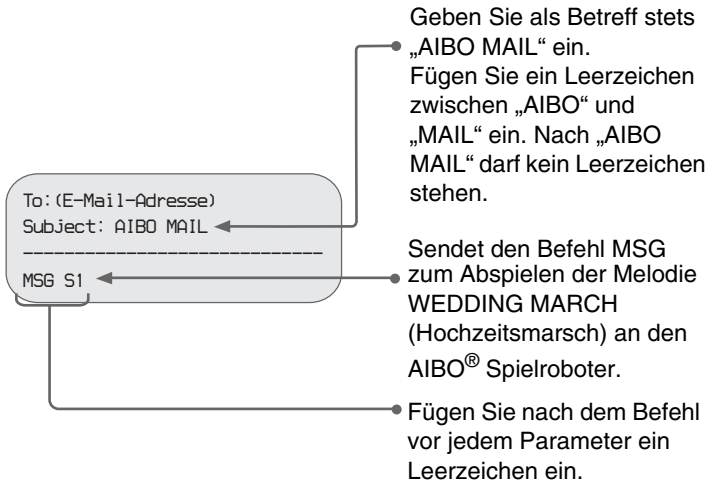
Geben Sie eine Nachricht oder Melodie an, die Sie per AIBO MAIL senden möchten

Schreiben von Befehlen

MSG Nachricht

Geben Sie die Nachricht oder Melodie an, die der AIBO Roboter wiedergeben soll. Wählen Sie die gewünschte Melodie oder Nachricht aus der „Befehlsparameterliste“ (Seite 47) aus und geben Sie den entsprechenden Code ein (S = Melodie, W = Nachricht).

Beispiel für AIBO MAIL mit Befehl MSG



● Wenn der AIBO Roboter den Befehl MSG empfangen hat

1 Sagen Sie „*Check messages*“ zum AIBO Roboter.

Die Gesichts- und Rückenanzeigen des AIBO Roboters blinken.



Innerhalb von 10 Sekunden

2 Berühren Sie den Kopfsensor.

Folgen Sie danach der Sprachführung.

Der AIBO Roboter gibt die Nachricht wieder.

Wiederholen der Nachrichtenwiedergabe	Berühren Sie den mittleren Rückensensor am AIBO Roboter*.
---------------------------------------	---

Wiedergeben der nächsten Nachricht. Die letzte Nachricht wird gelöscht.	Berühren Sie den vorderen Rückensensor am AIBO Roboter*.
--	--

Abbrechen der Wiedergabe	Berühren Sie den hinteren Rückensensor am AIBO Roboter.
--------------------------	---

* Wenn Sie nach dem Abspielen einer Nachricht 10 Sekunden lang keinen der Rückensensoren am AIBO Roboter berühren, wird die Nachrichtenwiedergabe beendet.

Sofortige Wiedergabe der Nachricht oder Melodie durch den AIBO® Spielroboter (Befehl [PLAY])

Dieser Befehl kann verwendet werden, wenn der Nachrichtenempfänger sich gegenwärtig in der Nähe des AIBO Roboters aufhält.

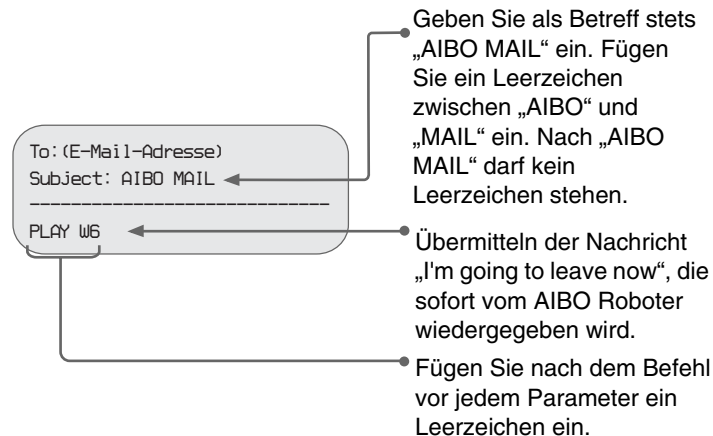
Geben Sie eine Nachricht oder Melodie an und senden Sie dem AIBO Roboter den Befehl per AIBO MAIL.

Schreiben von Befehlen

PLAY Nachricht

Geben Sie die Nachricht oder Melodie an, die der AIBO Roboter wiedergeben soll. Wählen Sie die gewünschte Melodie oder Nachricht aus der „Befehlsparameterliste“ (Seite 47) aus und geben Sie den entsprechenden Code ein (S = Melodie, W = Nachricht).

Beispiel für AIBO MAIL mit Befehl PLAY



Der AIBO Roboter gibt die Nachricht beim Eintreffen der AIBO MAIL sofort* wieder.

* Je nach dem aktuellen Betriebszustand des AIBO Roboters kann es vorkommen, dass eine Nachricht nicht oder mit Verspätung wiedergegeben wird.

Aufnahmen von eigenen Nachrichten/Sprachsignaturen

Sie können im Voraus Nachrichten, die der AIBO Roboter übermitteln soll, sowie Sprachsignaturen (Seite 29) aufnehmen, mit denen AIBO Personen identifizieren kann, die Nachrichten hinterlassen oder ihn zum Aufnehmen von Bildern auffordern.

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

Die Sprachführung beginnt.

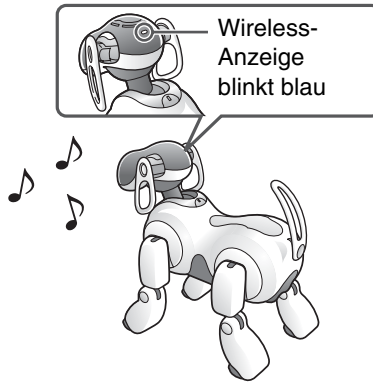
Die Sprachführung des AIBO Roboters erläutert, wie eine Nachricht aufgenommen wird.

2 Folgen Sie der Sprachführung des AIBO Roboters, um die Nachricht aufzunehmen.

Der AIBO[®] Spielroboter macht Sie auf neue E-Mail aufmerksam

Wenn an der E-Mail-Adresse, die der AIBO Roboter prüft, neue E-Mail eingegangen ist, blinkt seine Wireless-Anzeige blau, um Sie darauf aufmerksam zu machen. Diese Anzeigefunktion arbeitet auch, wenn Ihr PC ausgeschaltet ist. Die Anzeige betrifft lediglich normale E-Mail und bezieht sich nicht auf den Eingang von AIBO MAIL.

Der AIBO Roboter prüft in dem bei „E-mail check interval“ auf dem Bildschirm „Mail Setup“ (Seite 26) eingestellten Intervall regelmäßig auf neu eingegangene E-Mail. Wenn Sie dem AIBO Roboter den gesprochenen Befehl „*Check e-mail*“ geben, gibt er das Ergebnis der Prüfung in Form von Tönen bekannt.



Anmerkung

Sie können den Status der Verbindung zwischen dem AIBO Roboter und dem E-Mail-Server an der Wireless-Anzeige ablesen.

- Wenn die Prüfung auf E-Mail erfolgreich durchgeführt wurde, leuchtet die Anzeige blau.
- Wenn die Prüfung auf E-Mail erfolgreich durchgeführt wurde und neue E-Mails eingegangen sind, blinkt die Anzeige blau.
- Wenn die Verbindung mit dem E-Mail-Server nicht aufgebaut werden konnte, erlischt die Wireless-Anzeige.

Weiterleiten von Bildern, die der AIBO Roboter im Haushütermodus aufnimmt

Im Haushütermodus nimmt der AIBO Roboter ein Bild auf und benachrichtigt Sie per E-Mail, wenn er Bewegungen, Gesichter und Geräusche erkennt. Die Bilder hängen der AIBO Roboter an E-Mail-Nachrichten an. Aufgezeichnete Geräusche können jedoch nicht angehängt und gesendet werden.

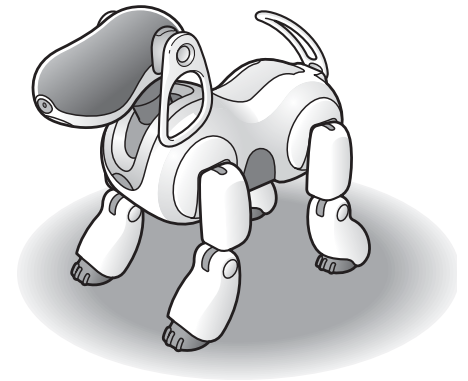
Damit der AIBO Roboter die im Haushütermodus aufgenommenen Bilder anhängen und per E-Mail weiterleiten kann, aktivieren Sie im Modus „Settings for House Sitting“ die Funktion zum Weiterleiten von E-Mails. Geben Sie die E-Mail-Adresse des Empfängers unter „Sending pictures by Voice Command and in House Sitting Mode“ auf dem Bildschirm „Mail Setup“ an (Seite 26). Erläuterungen zum Haushütermodus des AIBO Roboters finden Sie in der „Bedienungsanleitung (Grundlagen)“ für den AIBO Roboter ERS-7M3.

Vorsicht

Wenn sich ein Gegenstand vor dem AIBO Roboter ständig bewegt oder Geräusche von sich gibt, sendet AIBO Ihnen wiederholt Bilder. Dadurch können größere Datenmengen an Ihrem E-Mail-Eingangspostfach eingehen. In einem solchen Fall können hohe Telefongebühren anfallen. Bedenken Sie dies bitte, wenn Sie die E-Mail-Adresse eines Mobiltelefons als Empfängeradresse angeben.

Weitere Informationen

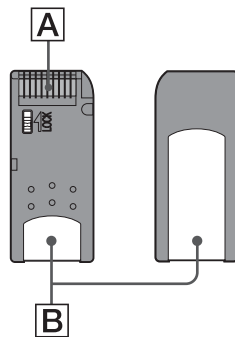
Dieser Abschnitt enthält Hinweise zum Gebrauch sowie Anweisungen zur Störungsbehebung.



Hinweise zum Gebrauch

Beachten Sie zum Schutz der Daten auf dem „Memory Stick™“ mit der AIBO MIND 3-Software folgende Punkte:

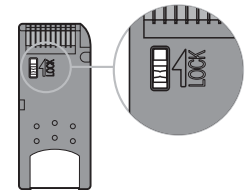
- Der „Memory Stick“ mit der AIBO MIND 3-Software ist ausschließlich für AIBO® Spielroboter der Serie ERS-7 vorgesehen. Er ist nicht mit anderen AIBO Robotermodellen kompatibel.
- Verwenden Sie den „Memory Stick“ mit der AIBO MIND 3-Software nicht zum Speichern von Daten eines PCs oder Camcorders oder für andere, nicht den AIBO Roboter ERS-7M3 betreffende Zwecke. Andernfalls kann es zu Schäden am AIBO Roboter kommen.
- Nur bei einem „Memory Stick“-Reader/Writer (Lese-/Schreibgerät) der Marke Sony kann die ordnungsgemäße Funktion garantiert werden.
- 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 speziellen „Memory Stick“-Aufkleber und bringen Sie diesen an der mit einem **B** gekennzeichneten Stelle an. Der „Memory Stick“ mit der AIBO MIND 3-Software wurde werkseitig bereits mit einem Aufkleber versehen.
- Biegen 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, um die Bewegungen des AIBO Roboters zu stoppen, und gehen Sie dann nach den Anweisungen in der „Bedienungsanleitung (Grundlagen)“ für den AIBO Spielroboter ERS-7M3 vor.



- 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 stehenden Fahrzeug.
 - Direktem Sonnenlicht.
 - Hoher Luftfeuchtigkeit oder korrodierenden Gasen.
- Legen Sie den „Memory Stick“ zum Transport oder zum Lagern in das mitgelieferte Etui.
- Die AIBO MIND 3-Software auf dem „Memory Stick“ darf nicht auf einen anderen „Memory Stick“ kopiert werden. Dies läuft den Bedingungen des Endbenutzerlizenzvertrags zuwider und kann einen Verfall der Nutzungsberechtigung für dieses Produkt zur Folge haben.
- Sony® lehnt jede Haftung für Probleme ab, die durch den Einsatz des AIBO Spielroboters ERS-7M3 für Zwecke entstehen, die nicht in dieser Anleitung angegeben sind. Bei unsachgemäßem Gebrauch verfällt die eingeschränkte Gewährleistung zusammen mit eventuellen Haftungserweiterungen.
- Änderungen an den Spezifikationen der AIBO MIND 3-Software ohne Vorankündigung bleiben vorbehalten.

Vorsicht

- Stellen Sie den Schreibschutzschalter am „Memory Stick“ nicht auf „LOCK“. Der AIBO Roboter kann bei dieser Einstellung keine Bilder speichern.
- Falls der Schreibschutzschalter am „Memory Stick“ auf „LOCK“ steht, leuchten die Gesichtsanzeigen zur Warnung rot, während der AIBO Roboter startet. Drücken Sie in diesem Fall die Pausetaste noch einmal, um den AIBO Roboter wieder in den Pausemodus zu schalten, und heben Sie dann den Schreibschutz am „Memory Stick“ auf. Die Gesichtsanzeigen des AIBO Roboters leuchten beim Starten normalerweise weiß.



Störungsbehebung

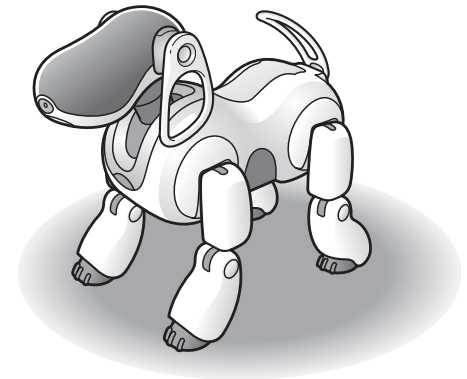
Sollte sich ein Problem ergeben, überprüfen Sie anhand der Anweisungen zur Störungsbehebung mögliche Ursachen, bevor Sie sich an den AIBO Customer Link (für Kundenunterstützung) wenden. Weitere Erläuterungen finden Sie im Abschnitt „Störungsbehebung“ in der „Bedienungsanleitung (Grundlagen)“ für den AIBO Roboter ERS-7M3. Sollte das Problem bestehen bleiben, wenden Sie sich an den AIBO Customer Link (für Kundenunterstützung). Wie Sie den AIBO Customer Link (für Kundenunterstützung) erreichen, ist in der „Bedienungsanleitung (Grundlagen)“ angegeben.

Symptom	Abhilfemaßnahme
Der PC kann keine Verbindung mit dem AIBO® Spielroboter herstellen.	<ul style="list-style-type: none">• Die Netzwerkeinstellungen sind fehlerhaft. → Überprüfen Sie die Netzwerkeinstellungen (Seite 8).
Der AIBO WLAN Manager 3 findet den AIBO Roboter nicht.	<ul style="list-style-type: none">• Falls Sie das Betriebssystem Windows® XP verwenden, ist möglicherweise Universelles Plug & Play nicht installiert. → Installieren Sie Universelles Plug & Play (Seite 9).• Falls Sie Universelles Plug & Play unter dem Betriebssystem Windows Me installiert haben, müssen Sie Windows Me mit Windows Update auf die neueste Version aktualisieren. → Klicken Sie auf „Start“ → „Windows Update“ und befolgen Sie zum Aktualisieren von Windows Me die Anweisungen am Bildschirm.
Die Datenübertragung ist langsam.	<ul style="list-style-type: none">• Es liegt ein Konflikt zwischen dem AIBO Roboter und einem Access Point oder einem anderen Wireless-LAN-Gerät vor. → Versuchen Sie es mit einem anderen Wireless-Kanal am Access Point.• Möglicherweise greifen mehrere Geräte gleichzeitig auf den Access Point zu. → Warten Sie eine Weile und versuchen Sie dann erneut, darauf zuzugreifen.• Der AIBO Roboter bzw. der Wireless-LAN-PC ist zu weit entfernt vom Access Point. → Die Signalreichweite kann je nach Aufstellort und Umgebung variieren. Stellen Sie den AIBO Roboter und den Wireless-LAN-PC näher am Access Point auf.

Symptom	Abhilfemaßnahme
<p>Der AIBO Roboter kann keine Verbindung zum E-Mail-Server aufbauen und die Wireless-Anzeige leuchtet nicht.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vergewissern Sie sich, dass die Einstellung von „E-mail Information“ auf dem Bildschirm “Mail Setup” (Seite 26) stimmt. • Überprüfen Sie, ob Ihr Netzwerk korrekt konfiguriert ist. • Sie verwenden einen E-Mail-Server, für den eine SMTP-Autorisierung erforderlich ist. <ul style="list-style-type: none"> → Verwenden Sie einen E-Mail-Server, der keine Autorisierung erfordert.
<p>Wenn Sie zum AIBO® Spielroboter „Send e-mail“ sagen, gibt der AIBO Roboter zwar den Ton für „E-Mail gesendet“ aus, aber die E-Mail kommt nicht beim Empfänger an.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Die E-Mail-Adresse des Empfängers wurde möglicherweise nicht korrekt angegeben. <ul style="list-style-type: none"> → Vergewissern Sie sich, dass die E-Mail-Adresse des Empfängers auf dem Bildschirm “Mail Setup” korrekt eingegeben wurde (Seite 26). Stellen Sie sicher, dass unter „Sending pictures by Voice Command and in House Sitting Mode“ bei der Option „E-mail address“ weder ein anderer Empfänger noch „Message is not sent“ eingestellt ist.
<p>Der AIBO Roboter zeigt den Eingang neuer E-Mails nicht an.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Möglicherweise ist ein zu langes E-Mail-Prüfintervall eingestellt. <ul style="list-style-type: none"> → Stellen Sie auf dem Bildschirm “Mail Setup” (Seite 26) unter „E-mail Information“ bei der Option „E-mail check interval“ ein kürzeres Intervall ein. • Möglicherweise liegen auf dem E-Mail-Server über 199 Nachrichten vor. <ul style="list-style-type: none"> → Mit der Funktion AIBO EYES können bis zu 199 Nachrichten auf dem E-Mail-Server durch den AIBO Roboter geprüft werden. Bitte verwalten Sie Ihre E-Mails auf dem Server so, dass die Zahl der E-Mails 199 nicht überschreitet. → Falls AIBO MAIL mit einem PC gelesen (und auf dem Server belassen) wird, bevor der AIBO Roboter sie abrufen konnte, kann AIBO die in dieser E-Mail enthaltenen Befehle nicht ausführen.
<p>Die Wiedergabe wird unterbrochen, während der AIBO Roboter eine Nachricht oder Melodie abspielt.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bei einer Netzwerküberlastung kann der Ton unterbrochen werden.

Anhang

- Wörter, die der AIBO® Spielroboter verstehen kann (Funktion AIBO EYES)
- Befehlsparameterliste (für AIBO MAIL-Befehle)
- Anzeigen am AIBO Spielroboter ERS-7M3
- Anzeigen der vom AIBO Spielroboter aufgenommenen Bilder mit einem „Memory Stick™“-Reader/Writer (Lese-/Schreibgerät)
- Beispiele für Fehler-E-Mails
- Manuelles Bearbeiten der Datei „WLANCONF.TXT“
- Netzwerkeinstellungen des AIBO Spielroboters
- Glossar



Wörter, die der AIBO[®] Spielroboter verstehen kann (Funktion AIBO EYES)

In diesem Abschnitt finden Sie die Wörter (gesprochenen Befehle), die der AIBO Roboter versteht, wenn die Funktion AIBO EYES aktiviert ist. Eine komplette Liste der Wörter, die AIBO im autonomen Modus und in anderen Situationen erkennt, finden Sie in der „Bedienungsanleitung (Grundlagen“ für den AIBO Spielroboter ERS-7M3.

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

- Wenn der AIBO Roboter gerade Töne von sich gibt oder in Bewegung ist, kann er möglicherweise nicht hören, was Sie sagen.
- Bestimmte Wörter versteht der AIBO Roboter je nach Modus oder Betriebszustand nicht.
- Bei lauten Umgebungsgeräuschen kann der AIBO Roboter Sie nicht hören. Sprechen Sie in einer ruhigen Umgebung zum AIBO Roboter.
- Wenn Sie ein Wort undeutlich aussprechen, versteht der AIBO Roboter Sie nicht. Versuchen Sie, jedes Wort möglichst deutlich auszusprechen.

● Fotos

Take a picture.

Der AIBO Roboter macht mit seiner integrierten Farbkamera ein Foto (Seite 34).

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 34).

● Fotos

Send e-mail.

Der AIBO Roboter sendet das letzte Bild an den angegebenen Benutzer (Seite 34).

● Wiedergabe von Nachrichten

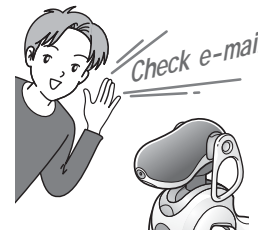
Check messages.

Der AIBO Roboter spielt eine Nachricht oder Melodie ab (Seite 38).

● Eingegangene E-Mail

Check e-mail.

Ist eine neue E-Mail eingegangen, informiert Sie der AIBO Roboter mithilfe von Tönen.



Befehlsparameterliste (für AIBO MAIL-Befehle)

In diesem Abschnitt werden die Codes angeführt, die als Befehlsparameter für die Funktion AIBO MAIL dienen.

- Alle Codes müssen als Normaltext eingegeben werden. Bei Codes wird nicht zwischen Groß- und Kleinschreibung unterschieden.
- Verwenden Sie die Codes aus diesen Tabellen in Ihrer AIBO MAIL. Bei Melodien und Nachrichten können Sie „Code 1“ oder „Code 2“ verwenden. Das Ergebnis ist in beiden Fällen gleich.

Parameter für die Befehle PHOTO, PHOTOL und WATCH

Stichwort (beim Aufnehmen eines Bildes)

Code	
C1	Countdown (Standardeinstellung)
C2	Let's take a picture (Mach ein Bild!)
C3	All right strike a pose (Nimm eine Pose ein!)
C4	Smile (Lächeln!)
C5	Show me some teeth! (Zeig mir die Zähne!)
C6	Show me your pearly whites! (Zeig mir deine hübschen Zähne!)

Parameter für die Befehle MSG und PLAY

MELODIEN

Code 1	Code 2	Titel
S1	S.WEDDING	WEDDING MARCH (Hochzeitsmarsch)
S2	S.BACH	AIR ON A G-STRING (Bach: Air auf der G-Saite, Orchestersuite Nr. 3 in D-Dur)
S3	S.GRACE	AMAZING GRACE
S4	S.OLDCLOCK	GRANDFATHER'S CLOCK (Standuhr)
S5	S.CUSTOM1	Standardeinstellung *1
S6	S.CUSTOM2	Standardeinstellung *1
S7	S.CUSTOM3	Standardeinstellung *1
S8	S.CUSTOM4	Standardeinstellung *1
S9	S.CUSTOM5	Standardeinstellung *1
S10	S.CUSTOM6	Standardeinstellung *1

*1 Die Codes S5 bis S10 können mit dem AIBO Custom Manager 3 (separat erhältlich) frei belegt werden. AIBO Custom Manager 3 ist eine Software, die auf einem Computer ausgeführt wird. Die neuesten Informationen über AIBO Custom Manager 3 und die verfügbaren Inhalte finden Sie auf unserer Website unter <http://www.aibo.com>. Bei der Auslieferung des AIBO® Spielroboters ist „WEDDING MARCH“ die Standardeinstellung für S5 bis S10.

NACHRICHTEN (gesprochen)

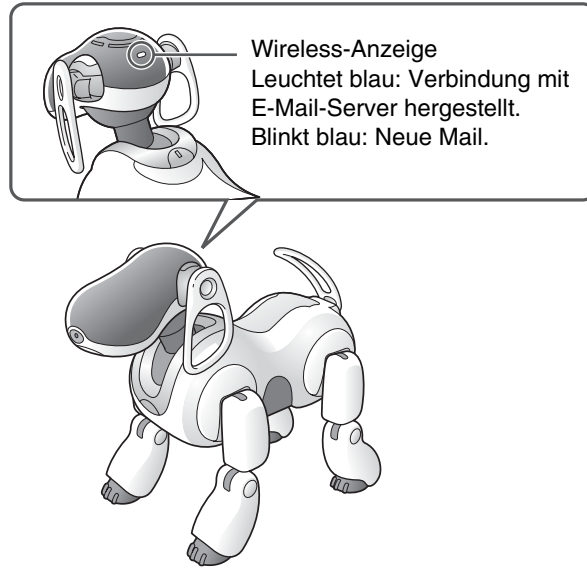
Code 1	Code 2	Nachricht
W1	W.USER1	Aufnahme 1 *2
W2	W.USER2	Aufnahme 2 *2
W3	W.USER3	Aufnahme 3 *2
W4	W.USER4	Aufnahme 4 *2
W5	W.USER5	Aufnahme 5 *2
W6	W.LEAVING	I'm going to leave now (Ich gehe jetzt.)
W7	W.NOTYET	I can't leave yet (Ich kann noch nicht gehen.)

Code 1	Code 2	Nachricht
W8	W.LATE	I'll be late (Ich komme später.)
W9	W.CALLME	Call me (Ruf mich an.)
W10	W.THANKS	Thank you! (Danke!)
W11	W.SORRY	I'm sorry (Tut mir Leid.)
W12	W.CONGRATS	Congratulations! (Herzlichen Glückwunsch!)
W13	W.HANGIN	Hang in there! (Halt durch!)
W14	W.ITSTIME	It's time now, get a move on. (Los, es ist Zeit!)
W15	W.LAUGH	Ha, ha, ha
W16	W.CUSTOM1	It's AIBO! (Hier ist AIBO!) *3
W17	W.CUSTOM2	It's AIBO! (Hier ist AIBO!) *3
W18	W.CUSTOM3	It's AIBO! (Hier ist AIBO!) *3
W19	W.CUSTOM4	It's AIBO! (Hier ist AIBO!) *3
W20	W.CUSTOM5	It's AIBO! (Hier ist AIBO!) *3
W21	W.CUSTOM6	It's AIBO! (Hier ist AIBO!) *3
W22	W.CUSTOM7	It's AIBO! (Hier ist AIBO!) *3
W23	W.CUSTOM8	It's AIBO! (Hier ist AIBO!) *3
W24	W.CUSTOM9	It's AIBO! (Hier ist AIBO!) *3
W25	W.CUSTOM10	It's AIBO! (Hier ist AIBO!) *3
W26	W.CUSTOM11	It's AIBO! (Hier ist AIBO!) *3
W27	W.CUSTOM12	It's AIBO! (Hier ist AIBO!) *3

*2 Die Codes W1 bis W5 beziehen sich auf Nachrichten, die Sie selbst in Dateien aufnehmen können. Wie Nachrichten aufgezeichnet werden, ist auf Seite 39 beschrieben.

*3 Die Codes W16 bis W27 können mit dem AIBO Custom Manager 3 (separat erhältlich) frei belegt werden. AIBO Custom Manager 3 ist eine Software, die auf einem Computer ausgeführt wird. Die neuesten Informationen über AIBO Custom Manager 3 und die verfügbaren Inhalte finden Sie auf unserer Website unter <http://www.aibo.com>. Bei der Auslieferung des AIBO Roboters ist den Codes W16 bis W27 der Text „It's AIBO!“ zugeordnet.

Anzeigen am AIBO[®] Spielroboter ERS-7M3



Anzeigen der vom AIBO[®] Spielroboter aufgenommenen Bilder mit einem „Memory Stick[™]“-Reader/Writer (Lese-/Schreibgerät)

1 Nehmen Sie den „Memory Stick“ aus dem AIBO Roboter.

Erläuterungen zum Entnehmen des „Memory Sticks“ finden Sie in der „Bedienungsanleitung (Grundlagen)“ zum AIBO Roboter ERS-7M3.

2 Setzen Sie den „Memory Stick“ in den „Memory Stick“-Reader/Writer (Lese-/Schreibgerät) ein.

Erläuterungen dazu finden Sie in der Bedienungsanleitung zum „Memory Stick“-Reader/Writer (Lese-/Schreibgerät).

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

Der Bildschirm AIBO PHOTO ALBUM erscheint (Seite 18).

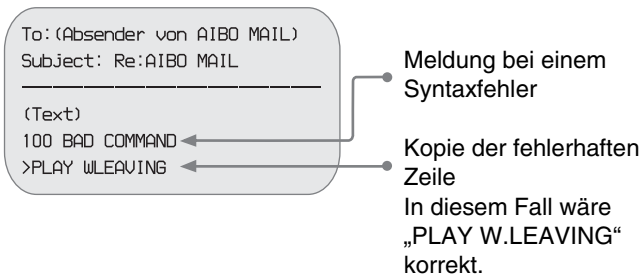
4 Nehmen Sie den „Memory Stick“ aus dem Reader/Writer (Lese-/Schreibgerät) am PC.

Anweisungen zum Auswerfen des „Memory Stick“ entnehmen Sie bitte der Dokumentation zu Ihrem Gerät.

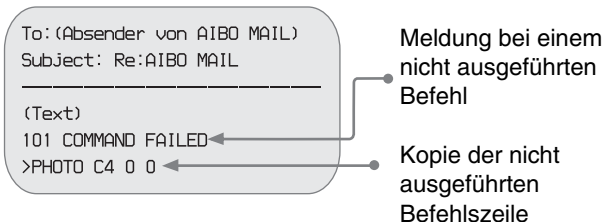
Beispiele für Fehler-E-Mails

Wenn bei der Funktion AIBO EYES eines der folgenden Probleme auftritt, sendet der AIBO[®] Spielroboter eine Fehler-E-Mail an den Absender der AIBO MAIL oder an die E-Mail-Adresse, die er periodisch abfragen soll.

● Bei einem Syntaxfehler im AIBO MAIL-Befehl

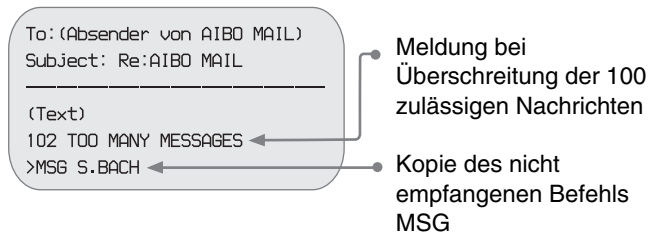


● Wenn der AIBO Roboter einen Befehl nicht ausführen kann, weil er hochgehoben wird oder blockiert ist

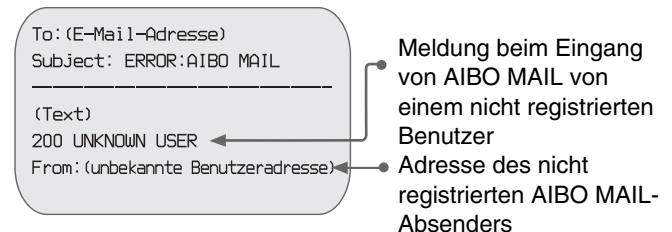


● Wenn die Zahl der (nicht wiedergegebenen) Nachrichten im AIBO Roboter 100 überschreitet

Sie können bis zu 100 Nachrichten und Melodien an den AIBO Roboter senden. Warten Sie, bis der AIBO Roboter die aktuellen Nachrichten wiedergegeben hat, und senden Sie dann die AIBO MAIL (Befehl MSG) noch einmal.

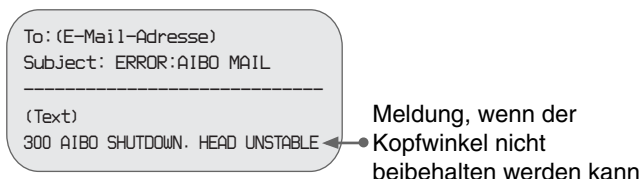


● Wenn der AIBO Roboter AIBO MAIL von einem nicht registrierten Benutzer erhält (nur Privatmodus)



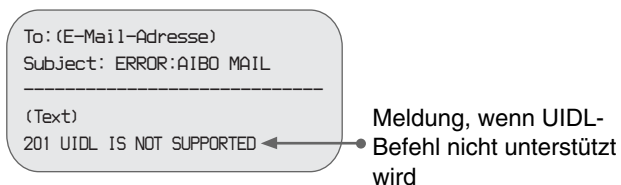
- **Falls AIBO den Kopf nicht mehr im richtigen Winkel halten kann**

Wenn der AIBO[®] Spielroboter den Kopf nicht mehr im richtigen Winkel halten kann und der Kopf nach vorn kippt, wird eine Fehlerbenachrichtigung gesendet und der AIBO Roboter wird deaktiviert. Vergewissern Sie sich, dass die Ladestation auf einer ebenen Fläche steht und das Halsgelenk des AIBO-Roboters einwandfrei funktioniert.



- **Wenn der POP-Server den UIDL-Befehl nicht unterstützt.**

Die Funktion AIBO EYES kann nicht in Verbindung mit einem POP-Server verwendet werden, der den UIDL-Befehl nicht unterstützt. Wenn Sie die folgende Fehler-E-Mail erhalten, fragen Sie Ihren Internet-Service-Provider, ob Ihr POP-Server den UIDL-Befehl unterstützt.



Manuelles Bearbeiten der Datei „WLANCONF.TXT“

Benutzer von Windows® 98, Mac OS® und anderen Betriebssystemen, die den „AIBO WLAN Manager 3“ nicht unterstützen, können die Datei „WLANCONF.TXT“ zur Konfiguration des Netzwerks manuell bearbeiten, wie im Folgenden beschrieben.

Benutzer der Betriebssysteme Windows 98 SE, Windows Me, Windows 2000 und Windows XP (Home Edition oder Professional) können das Programm „AIBO WLAN Manager 3“ verwenden (Seite 10).

1 Setzen Sie den „Memory Stick™“ mit der AIBO MIND 3-Software in den „Memory Stick“-Reader/Writer (Lese-/Schreibgerät) ein.

2 Kopieren Sie die Wireless-LAN-Konfigurationsdatei „WLANCONF.TXT“ aus dem Ordner SAMPLE in den übergeordneten Ordner.

Kopieren Sie \OPEN-R\SYSTEM\CONF\SAMPLE\WLANCONF.TXT in \OPEN-R\SYSTEM\CONF.

3 Bearbeiten Sie die Kopie von „WLANCONF.TXT“ mit einem Texteditor.

Der Umfang der erforderlichen Änderungen hängt davon ab, ob Ihr Netzwerk mit einem DHCP-Server* arbeitet.

Der DHCP-Server sorgt dafür, dass den Geräten im Netzwerk automatisch IP-Adressen zugeordnet werden.

* Genaue Angaben zu den Funktionen des DHCP-Servers entnehmen Sie bitte der Dokumentation zu Ihrem Modem oder Access Point.

Wenn Sicherheitsfunktionen eingerichtet sind

Erstellen Sie mit einem Texteditor eine Datei mit dem Namen „OWNER.TXT“ und stellen Sie sie in das Verzeichnis \OPEN-R\APP\DATA\AP (Seite 58).

Mit dem folgenden Verfahren können Sie prüfen, ob Ihre Netzwerkumgebung einen DHCP-Server nutzt

(Hier wird lediglich das Verfahren für das Betriebssystem Windows® 98 SE beschrieben. Wenn Sie ein anderes Betriebssystem verwenden, lesen Sie in der Hilfe dazu nach.)

- ① Klicken Sie auf „Start“ → „Einstellungen“ → „Systemsteuerung“.
- ② Doppelklicken Sie auf „Netzwerk“.
- ③ Klicken Sie auf „TCP/IP“ → „Netzwerkkartename“ und dann auf die Schaltfläche „Eigenschaften“.
Wenn „TCP/IP“ → „Netzwerkkartename“ nicht angezeigt wird, klicken Sie auf die Schaltfläche „Hinzufügen“. Klicken Sie im dabei eingeblendeten Fenster „Netzwerkkomponententyp auswählen“ auf „Protokoll“ und dann auf die Schaltfläche „Hinzufügen“. Fügen Sie das TCP/IP-Protokoll hinzu.
- ④ Klicken Sie auf die Registerkarte „IP-Adresse“ und prüfen Sie die Einstellungen.

Wenn „IP-Adresse automatisch beziehen“ ausgewählt ist

Sie verwenden einen DHCP-Server.
Fahren Sie auf Seite 55 fort.

Wenn „IP-Adresse angeben“ ausgewählt ist

Sie arbeiten ohne DHCP-Server.
Fahren Sie auf Seite 56 fort.

- In diesem Fall weisen Sie Ihrem AIBO® Spielroboter manuell eine IP-Adresse zu, wie im Folgenden beschrieben. Merken Sie sich die unter „Folgende IP-Adresse verwenden“ angegebene IP-Adresse Ihres PCs. Wählen Sie für Ihren AIBO Roboter eine IP-Adresse, die keinen Konflikt mit dieser Adresse verursacht.

Beispiel: IP-Adresse Ihres Computers: 192.168.0.10

→ IP-Adresse des AIBO Roboters: 192.168.0.11 usw. (beliebige andere Adresse als 192.168.0.10)

Wenn Sie in Ihrer Netzwerkkumgebung einen DHCP-Server nutzen

```
#
# WLAN
#
HOSTNAME=AIBO
ESSID=AIBONET ←
WEPENABLE=1
WEPKEY=AIBO2 ←
APMODE=1

#
# IP-Netzwerk
#
USE_DHCP=1
# Wenn DHCP nicht verwendet wird (USE_DHCP=0), müssen Sie die
# Netzwerkkonfiguration mit IP-Adressen angeben.
#
#USE_DHCP=0
#ETHER_IP=192.168.0.100
#ETHER_NETMASK=255.255.255.0
#IP_GATEWAY=192.168.0.1
#DNS_SERVER_1=192.168.0.1

#
# SSDP
#
SSDP_ENABLE=1
```

Geben Sie die SSID an, die vom Access Point des Wireless-LAN verwendet wird. Diese darf aus bis zu 32 Zeichen bestehen, wobei nur alphanumerische Zeichen und Symbole zulässig sind.

Geben Sie den Hauptschlüssel an, der vom Access Point des Wireless-LAN verwendet wird (Seite 57).

Zeilen mit einem vorgestellten # werden als Kommentare erkannt und nicht ausgeführt.

Erläuterungen zu den einzelnen Parametern finden Sie unter „Liste der Parameter von WLANCONF.TXT“ (Seite 57).

Wenn Sie in Ihrer Netzwerkkonfiguration keinen DHCP-Server nutzen

```
#
# WLAN
#
HOSTNAME=AIBO
ESSID=AIBONET
WEPENABLE=1
WEPKEY=AIBO2
APMODE=1

#
# IP-Netzwerk
#
#USE_DHCP=1
#
# Wenn DHCP nicht verwendet wird (USE_DHCP=0), müssen Sie die
# Netzwerkkonfiguration mit IP-Adressen angeben.
#
USE_DHCP=0
ETHER_IP=192.168.0.100
ETHER_NETMASK=255.255.255.0
IP_GATEWAY=192.168.0.1
DNS_SERVER_1=192.168.0.1

#
# SSDP
#
SSDP_ENABLE=1
```

Geben Sie die SSID an, die vom Access Point des Wireless-LAN verwendet wird. Diese darf aus bis zu 32 Zeichen bestehen, wobei nur alphanumerische Zeichen und Symbole zulässig sind.
Geben Sie den Hauptschlüssel an, der vom Access Point des Wireless-LAN verwendet wird (Seite 57).

Fügen Sie # am Anfang dieser Zeile ein.

Löschen Sie # am Anfang dieser Zeile.
Geben Sie die IP-Adresse* des AIBO® Spielroboters ein.

Geben Sie die Subnetzmaske des AIBO Roboters ein.

Geben Sie die IP-Adresse des Geräts ein, das als Router fungiert.

Zeilen mit einem vorgestellten # werden als Kommentare erkannt und nicht ausgeführt.

* Informationen zur IP-Adresse des AIBO Roboters finden Sie auf Seite 11.

Erläuterungen zu den einzelnen Parametern finden Sie unter „Liste der Parameter von WLANCONF.TXT“ (Seite 57).

Liste der Parameter von WLANCONF.TXT

Diese Liste enthält eine Erläuterung zu allen Parametern der Wireless-LAN-Konfigurationsdatei.

HOSTNAME	Definiert den Namen, den der AIBO® Spielroboter im Wireless-LAN verwendet. Der Name kann aus bis zu 8 alphanumerischen Zeichen bestehen und muss mindestens einen Buchstaben enthalten.
ESSID	Der Name des Wireless-LAN. Er kann aus bis zu 32 alphanumerischen Zeichen und Symbolen bestehen.
WEPENABLE	Gibt an, ob das WEP-System (Wireless-Verschlüsselungssystem) verwendet wird. Bei 0 wird WEP nicht verwendet, bei 1 wird WEP verwendet.
WEPKEY	Legt den WEP-Schlüssel (Wireless-Hauptschlüssel) fest. Alphanumerische Hauptschlüssel müssen 5 oder 13 Zeichen lang sein. Hexadezimale Hauptschlüssel müssen 10 oder 26 Zeichen (0-9, A-F, a-f) lang sein. Unterstützt werden WEP64 (40 Bit) und WEP128 (104 Bit). Bei WEP64 verwenden Sie 5 alphanumerische Zeichen oder „0x“ gefolgt von 10 hexadezimalen Zeichen. Bei WEP128 verwenden Sie 13 alphanumerische Zeichen oder „0x“ gefolgt von 26 hexadezimalen Zeichen. Beispiel: Für WEP64 (40 Bit) Zeichenfolge: WEPKEY=AIBO2 Hexadezimal: WEPKEY=0x4149424f32
APMODE	Richtet den Wireless-LAN-Modus für den AIBO Roboter ein. Für die Funktion AIBO EYES setzen Sie diesen Wert auf 1 (im Infrastrukturmodus verbinden).
ETHER_IP	Legt die IP-Adresse des AIBO Roboters fest. Dieser Parameter muss angegeben werden, wenn USE_DHCP auf 0 gesetzt ist.
ETHER_NETMASK	Legt die IP-Subnetzmaske fest. Dieser Parameter muss angegeben werden, wenn USE_DHCP auf 0 gesetzt ist.
IP_GATEWAY	Legt die Gateway-IP-Adresse fest. Wenn im Netzwerk kein Gateway vorhanden ist, geben Sie hier dieselbe Adresse an wie bei ETHER_IP. Dieser Parameter muss angegeben werden, wenn USE_DHCP auf 0 gesetzt ist.
DNS_SERVER_1	Legt die IP-Adresse des DNS-Servers fest. Dieser Parameter muss angegeben werden, wenn USE_DHCP auf 0 gesetzt ist.

USE_DHCP	Gibt an, ob dem AIBO Roboter per DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol) automatisch eine IP-Adresse zugeordnet wird. Bei 0 wird DHCP nicht verwendet, bei 1 wird DHCP verwendet.
SSDP_ENABLE	<p>Gibt an, ob SSDP (Simple Service Discovery Protocol) verwendet wird. Wenn Sie im „AIBO WLAN Manager 3“ auf der Registerkarte „AIBO Search“ auf die Schaltfläche „Search“ klicken, wird der AIBO® Spielroboter in Form eines Symbols angezeigt. Wenn Sie das Betriebssystem Windows® XP verwenden, muss Universelles Plug & Play (UPnP) aktiviert sein.</p> <p>Sie können die erste Seite von AIBO MIND 3 aufrufen, indem Sie einfach auf das AIBO-Symbol doppelklicken.</p> <p>Wenn SSDP verwendet werden soll, starten Sie „AIBO WLAN Manager 3“ und konfigurieren das Netzwerk auf der Registerkarte „Basic“ oder aktivieren auf der Registerkarte „Details“ das Kontrollkästchen „Enable SSDP“. Wenn Sie die Datei WLANCONF.TXT manuell bearbeiten, setzen Sie den Parameter auf 0, um SSDP nicht zu verwenden, bzw. auf 1, um SSDP zu verwenden.</p>

Wenn Sicherheitsfunktionen eingerichtet sind

Folgende Parameter sind in der Datei „OWNER.TXT“ im Verzeichnis \OPEN-R\APP\DATA\P enthalten. In diesem Beispiel wird das Wort „AIBO“ als Benutzer-ID und Passwort verwendet.

```
OWNER=AIBO
OWNER_PASSWORD=AIBO
```

Parameter in „OWNER.TXT“

OWNER	Definiert die Benutzer-ID.
OWNER_PASSWORD	Definiert das Benutzerpasswort.

Netzwerkeinstellungen des AIBO[®] Spielroboters

Die folgende Liste enthält die Konfigurationsparameter für die interne Wireless-LAN-Funktion des AIBO Roboters. Sobald der AIBO Roboter mit den Netzwerkgeräten kommuniziert hat, können Sie diese Einstellungen Ihrer Umgebung entsprechend ändern. Informationen zu den einzelnen Parametern finden Sie im „Glossar“ (Seite 60).

Parameter	Beschreibung
Hostname	Der bei der Wireless-Verbindung für den AIBO Roboter verwendete Name. Er kann aus bis zu 8 alphanumerischen Zeichen bestehen.
IP Address	IP-Adresse
Subnet Mask	Wert der Subnetzmaske
IP Gateway	Gateway-Adresse
SSID	Name des Wireless-LAN. Er kann aus bis zu 32 alphanumerischen Zeichen und Symbolen bestehen.
WEP key	Die zur Verschlüsselung der Wireless-Daten verwendeten Schlüssel müssen aus 5 bzw. 13 alphanumerischen Zeichen bestehen. Hexadezimale Hauptschlüssel müssen 10 oder 26 Zeichen (0-9, A-F, a-f) lang sein. Ignorieren Sie diese Einstellung, wenn Sie ohne Verschlüsselung arbeiten.
Operation mode	Infrastrukturmodus

Glossar

Access Point

Netzwerkgerät, das sowohl über eine Wireless-Kommunikationsschnittstelle als auch eine Ethernet-Schnittstelle verfügt. Ein Access Point fungiert als Brücke zwischen dem Wireless-LAN und dem normalen LAN. Zur Nutzung eines Access Point für Wireless- oder Funk-Kommunikation müssen Sie eine Kennung (die so genannte SSID), einen Wireless-Kommunikationskanal (Funkkanal) und einen WEP-Schlüssel angeben.

DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol)

Beim Einrichten eines TCP/IP-Netzwerks müssen IP-Adressen definiert werden. Bei einem Netzwerk mit DHCP-Server werden IP-Adressen automatisch zugeordnet. Die DHCP-Server-Funktionalität wird in der Regel von einem Router bereitgestellt.

IEEE 802.11b

Der Standard für Wireless-LAN mit Übertragung im 2,4-GHz-Frequenzbereich. Es werden Übertragungsgeschwindigkeiten von bis zu 11 Mbps erzielt. Der AIBO[®] Spielroboter ERS-7M3 basiert auf IEEE 802.11b.

Infrastrukturmodus

Wird auch Access Point-Modus genannt. Zwischen einem Access Point und einem Gerät mit Wireless-LAN-Karte verwendeter Kommunikationsmodus. Der Wireless- oder Funkkanal richtet sich nach dem durch den Access Point definierten Kanal. Beim AIBO Roboter müssen die SSID und der WEP-Schlüssel entsprechend den Access Point-Einstellungen konfiguriert werden.

IP-Adresse

Zahlenfolge in einem TCP/IP-Netzwerk, die als Adresse fungiert und zur Identifikation der einzelnen Geräte im Netzwerk dient. Eine IP-Adresse besteht aus vier Zahlen zwischen 0 und 255.

Beispiel: 192.168.1.1
10.0.1.1

Sie können die IP-Adresse im Klinikmodus abrufen (siehe „Abrufen der IP-Adresse des AIBO[®] Spielroboters“ (Seite 16)).

LAN (Local Area Network)

LAN bezieht sich in der Regel auf ein relativ kleines Netzwerk, das aus Ethernet-Verbindungen mit Übertragungsgeschwindigkeiten von 10 Mbps bis 100 Mbps besteht. Sie können ein Wireless-LAN über einen Access Point mit einem normalen LAN verbinden.

Router

Wenn ein privates Netzwerk einen Zugang zu einem externen Netzwerk (Internet) hat, ermöglicht ein Router die gleichzeitige Nutzung einer externen Netzwerkleitung durch mehrere Netzwerkgeräte.

Eine Router-Funktionalität bieten DSL-Modems, Wireless-LAN-Access Points und andere Netzwerkgeräte.

SMTP-Autorisierung

Methode der Kommunikationsautorisierung (Protokollautorisierung) zum Senden von E-Mail zu einem E-Mail-Server.

Der AIBO[®] Spielroboter ERS-7M3 unterstützt keine E-Mail-Server, die eine SMTP-Autorisierung erfordern.

Verwenden Sie daher E-Mail-Server ohne SMTP-Autorisierung.

SSDP (Simple Service Discovery Protocol)

In einer UPnP-Umgebung (Universelles Plug & Play) werden Netzwerkgeräte anhand dieses Protokolls erkannt. Wenn Sie SSDP am AIBO[®] Spielroboter ERS-7M3 aktivieren, können Sie mit „AIBO WLAN Manager 3“ im Netzwerk nach dem AIBO Roboter ERS-7M3 suchen.

SSID

Wird auch „Access Point ID“, „Gruppenname“ und „ESSID“ genannt.

Wenn ein Wireless-LAN-Gerät im Infrastrukturmodus drahtlos kommuniziert, verwendet es eine Zeichenfolge mit der Bezeichnung SSID als seine Wireless-Netzwerkennung.

Die SSID sollte am AIBO Roboter auf dieselbe Zeichenfolge eingestellt werden wie am Access Point.

Die SSID kann maximal 32 Zeichen lang sein. Nur alphanumerische Zeichen und Satzzeichen sind zulässig.

Subnetzmaske

Während IP-Adressen jeweils aus vier Nummern zwischen 0 und 255 bestehen (siehe „IP-Adresse“), werden sie zur effizienteren Verwaltung zusätzlich in einen Netzwerkteil und einen Hostteil aufgeteilt. Dies wird als Subnetzmaske bezeichnet.

Eine Subnetzmaske definiert den Netzwerkteil als jene Bits, die auf „1“ gesetzt sind.

Beispiel: Wenn eine Subnetzmaske von 255.255.255.0 für ein Gerät mit der IP-Adresse 192.168.1.1 eingestellt wird

192.168.1 | 1

Netzwerkteil Hostteil

TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol)

Ein von Netzwerkgeräten (z. B. PCs) genutztes Kommunikationsverfahren (Protokoll).

TCP/IP ist das am weitesten verbreitete Protokoll im Internet.

Diese Wireless-LAN-Karte kommuniziert über TCP/IP.

Bei der Kommunikation über TCP/IP werden Geräte anhand von Nummern identifiziert, die „IP-Adressen“ genannt werden.

WEP (Wired Equivalent Privacy)

Bei der Kommunikation über Wireless- bzw. Funk-LAN werden die Daten mit WEP verschlüsselt, um sie vor dem Zugriff durch Unbefugte zu schützen. Zur Aktivierung von WEP müssen Sie einen Wireless-Hauptschlüssel konfigurieren, der WEP-Schlüssel genannt wird.

Der AIBO[®] Spielroboter ERS-7M3 unterstützt die Verschlüsselungssysteme WEP64 (40 Bit) und WEP128 (104 Bit).

Bei WEP64 verwenden Sie 5 alphanumerische Zeichen oder „0x“ gefolgt von 10 hexadezimalen Zeichen.

Bei WEP128 verwenden Sie 13 alphanumerische Zeichen oder „0x“ gefolgt von 26 hexadezimalen Zeichen.

Wireless- oder Funkkanal

Nach IEEE 802.11b ist der 2,4-GHz-Frequenzbereich in 14 Kanäle unterteilt. Indem man nahe beieinander arbeitenden LAN-Netzwerken unterschiedliche Kanäle zuordnet, können gegenseitige Kanalstörungen vermieden werden.

Der AIBO Roboter ERS-7M3 kann die Wireless- oder Funkkanäle 1-11 nutzen.

Zur Konfiguration des Funkkanals im Infrastrukturmodus stellen Sie den Kanalwert am Access Point ein. Die neue Einstellung wird automatisch von allen Netzwerkgeräten übernommen.

