

SONY®

4-658-006-11(1)

# AIBO Life for ERS-310 Series

## ERF-310AW01E [English Edition] User's Guide



English

Français

Deutsch

ILLUSTRATION : Katsura Moshino

## Notice to Users

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

En

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

BASED ON TORT, CONTRACT, OR OTHERWISE ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THIS MANUAL, THE SOFTWARE, OR OTHER INFORMATION CONTAINED HEREIN OR THE USE THEREOF. THIS DOES NOT AFFECT YOUR STATUTORY RIGHTS.

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

The software described herein may also be governed by the terms of a separate user license agreement.

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

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

- This software or document is protected by copyright, and distributed under licenses restricting its use, copying, and distribution. No part of this software or document may be reproduced in any form by any means and rental of this software may not be allowed without prior authorization of Sony Corporation.
- Sony Corporation assumes no responsibility for any inconvenience caused by misuse or any use not stated in this document.
- The supplied software cannot be used with any device other than those devices specified herein.
- The specifications of the supplied software are subject to change without notice.

# Customer Support

How to contact the AIBO Customer Link.

## **In the United States and Canada**

1-800-427-2988 (USA)

Email address: [aibosupport@info.sel.sony.com](mailto:aibosupport@info.sel.sony.com)

## **In Europe**

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

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

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

Email address: [aibo@sonystyle-europe.com](mailto:aibo@sonystyle-europe.com)

## **In Hong Kong**

Sony style

Tel: +852-2345-2966

E-mail address: [aibo\\_helpdesk@shk.sony.com.hk](mailto:aibo_helpdesk@shk.sony.com.hk)



**OPEN-R**

“OPEN-R” is the standard interface for the entertainment robot system that Sony is actively promoting. This interface expands the capability of the entertainment robot through a flexible combination of hardware and interchangeable software to suit various applications. “AIBO” ERS-311/312 and “AIBO-ware” ERF-310AW01E conform to OPEN-R version 1.1.1 (software specifications).

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

“Memory Stick,”  and “**MEMORY STICK**” are trademarks of Sony Corporation.

In this manual, the “™” and “®” marks have been omitted.

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

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



# *Table of Contents*

## ***Getting Started***

Checking the supplied accessories .....	10
About "AIBO Life" .....	11
About AIBO-ware .....	11
AIBO's autonomous activities .....	12
AIBO is a robot. Why does it have to be educated? .....	13
Modes and conditions of AIBO .....	14
Playing with AIBO in Autonomous mode/Station mode .....	16
Emotions of AIBO .....	24
Instincts of AIBO .....	25
Getting to know AIBO .....	27

## ***Living with AIBO***

Charging AIBO's battery pack .....	32
When you want to charge AIBO .....	32
When AIBO wants to be charged .....	34
Sleeping and waking up .....	35

## ***Communicating with AIBO***

From you to AIBO .....	40
Communicating by touch .....	40
Communicating for training AIBO .....	41
Communicating visually .....	43
Communicating by voice .....	44
Helping AIBO to get up .....	45
From AIBO to you .....	46
Lights .....	46
Body language .....	50
Sounds .....	52
From AIBO to AIBO .....	53

## ***Raising AIBO***

Growing up .....	56
Baby stage .....	57
Child stage .....	59
Adolescence .....	60
Adult stage .....	61
Finding out AIBO's maturing stages and character .....	62
Learning .....	63
Teaching what is good and what is bad (breeding) .....	63
Learning its name .....	64
Learning actions .....	66

Training .....	70
----------------	----

## ***Playing with AIBO***

Having AIBO take a photo .....	76
Playing with sounds .....	80
Mimicking .....	80
Have AIBO hum a melody .....	80
Have AIBO emit a melody .....	81
Turn on AIBO step .....	81
Have AIBO sing a song .....	81

## ***Additional Information***

Notes on use .....	84
Troubleshooting .....	86

## ***Reference Materials***

Words apprehensible to AIBO .....	90
Maturing stages .....	94
What can AIBO do at each maturing stage? .....	96

For more information about “AIBO” ERS-311/312 (name of parts, settings, “Memory Stick” use, safety precautions, etc.), refer to the “AIBO” ERS-311/312 Operating Instructions.

# Getting Started

Welcome to “AIBO Life,” a software application that helps you to raise your AIBO ERS-310 series into an entertainment robot that is just right for you.

This chapter provides basic information about AIBO to help you to get along well with AIBO.

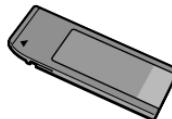
- \* In this manual, “AIBO Life” ERF-310AW01E is referred to as “AIBO Life” hereinafter.



# Checking the supplied accessories

Check to see if you have the following accessories before you play with AIBO.

- AIBO-ware “Memory Stick”
- User’s Guide (this manual)
- Quick Guide
- End-User License Agreement



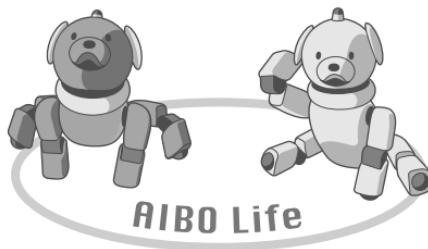
# About "AIBO Life"

## About AIBO-ware

AIBO-ware is software that can be executed with AIBO. AIBO by itself is just a "physical body," and is capable of only the most basic movements.

For more complicated operations, you must use an AIBO-ware "Memory Stick." AIBO-ware gives AIBO its capabilities and character, so you might think of it as AIBO's "mind." By combining AIBO with different AIBO-ware and peripheral devices, you can enjoy AIBO in a variety of ways.

"AIBO Life" is AIBO-ware that allows AIBO to move around autonomously and helps you to raise AIBO into the kind of companion that is best for you.



## *AIBO's autonomous activities*

AIBO comes with all the necessary hardware, such as a brain, sensors, motors, and power supply, to move about on its own. AIBO Life has a set of emotions, instincts, learning ability and the capacity to mature. Through AIBO Life, AIBO can act according to its own judgments, all the while expressing emotions, collecting information from you and its environment, learning and maturing.

With AIBO Life, AIBO will let you know by gesture and sound when it wants you to play with it, and may even call your name. On the other hand, when something catches AIBO's attention, it may ignore you even when you call its name. Your understanding of AIBO's autonomous character helps you to enjoy playing with and living with AIBO.

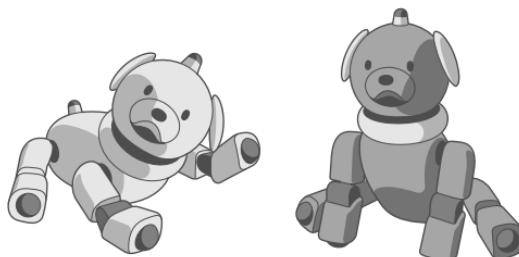
## *AIBO is a robot. Why does it have to be educated?*

The reason is that AIBO was born to live together with people. AIBO is capable of autonomous action based on external information from its various sensors and from internal motivations (i.e. its emotions and instincts.) Nevertheless, AIBO will not be too self-centered and will always entertain you.

AIBO Life gives AIBO the capacity to learn and mature so that it can react to your actions and its surroundings. For example, if you talk and play with AIBO a lot, AIBO will grow to be sociable. If you prefer to simply watch AIBO, AIBO will become independent and wander around as it waits for you to play with it.

In short, AIBO Life makes it possible for AIBO to adjust to you as it lives with you and matures.

We hope AIBO will become a good friend.



# Modes and conditions of AIBO

## Autonomous mode

AIBO moves around on its own: basic mode of AIBO.



The mode indicator goes off.



Push the tail switch in the front direction for 3 seconds.



Push the tail switch in the right direction for 3 seconds.

## Rest mode

AIBO stops moving around.



The mode indicator lights.



## Pause mode (Inactive condition)

Press the pause button located on the back of AIBO. AIBO is turned off.

The back light turns off.

Lift AIBO up or push its tail switch in the back direction for 3 seconds while lifting it up.

Place AIBO on the floor or push the tail switch in the front direction for 3 seconds after placing AIBO on the floor.

Say “Good night” to AIBO, or turn around the tail switch three times (in any direction).

Gently shake the body of AIBO.

Something is caught any of AIBO's joints.

Push the tail switch in the front direction for 3 seconds.

## Pick-up condition

When you lift up AIBO, it becomes still and quiet in this mode.

The mode indicator lights.



Place AIBO on the Station.

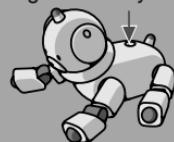
Move AIBO from the Station.

## Sleep mode

AIBO sleeps in this mode.

The back light flashes in green slowly.

The mode indicator goes off.

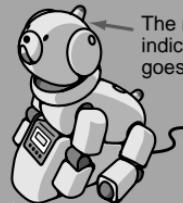


Place AIBO on the Station.

## Station mode

AIBO plays even on the Station.

The mode indicator goes off.



### Station



+



Stand (supplied accessory)  
Energy Station Core (optional accessory)

## Jam condition

The joints of AIBO become loose when something gets caught in them.

The mode indicator flashes.



## Tail switch



## Autonomous mode



# *Playing with AIBO in Autonomous mode/ Station mode*

When AIBO is in Autonomous mode, it can play with you or another AIBO.

## **What can AIBO do in Autonomous mode?**



### **Teaching AIBO a desired action (action registration)**

You can teach AIBO a desired action (see page 66).

The horn light lights up orange.



### **Communication between AIBO**

AIBO responds to another AIBO when talked from it, and then tries to communicate with it (see page 53).

The horn light slowly flashes light blue.



### **Teaching the name**

You can teach AIBO its name or your name (see page 64).

The horn light flashes blue.



### **Training**

You can train AIBO so that it acts as you instruct. After training, you can name the instructed action and register it also (see page 70).

The horn light lights up green.



### Taking a photo

When you give the appropriate signal to AIBO with your voice, AIBO snaps a picture for you (see page 76).

The horn light flashes blue.



### Playing with the voice/sound of AIBO

AIBO can sing a song or emit various sounds (see page 80).

## What can AIBO do in Station mode?



You can enjoy playing with the voice/sound of AIBO (see page 80) in Rest mode or Pick-up condition also.

## ***Autonomous mode***

---

This is AIBO's basic mode when "AIBO Life" is loaded to it. When you start up AIBO Life, AIBO enters Autonomous mode first.

AIBO obtains information on its surroundings through its camera/microphone/sensors, and carries out various autonomous actions based on its instincts or emotion as follows.

- When you talk to AIBO, it stops moving and listens to you.
- When you leave AIBO without talking to it, it looks around tediously or takes an exercise slowly.
- AIBO dozes off to sleep when it feels tired.
- AIBO will explore the room.
- AIBO reacts keen to a pink ball or moving objects: for example, looks at it from a distance or tries to touch it.
- AIBO responds to another AIBO when spoken to, and tries to communicate with it.

See page 16 for what kind of games you can do with AIBO in Autonomous mode.

### **Notes**

- Do not put AIBO on an unstable surface where it might fall or be subject to vibrations.
- Do not place anything near AIBO that may hinder it in its movements.

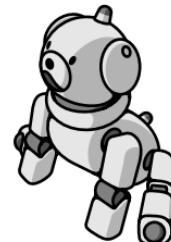
## ***Rest mode***

When you play with AIBO in a small place, or when you do not want AIBO to move around, put AIBO into this mode. In this mode, AIBO stops walking around.

Push the tail switch in the right direction for 3 seconds. The mode indicator lights and AIBO lies down or sits down, and then carries out autonomous actions. However, AIBO cannot carry out the following actions:

- Taking a photo
- Learning a name
- Learning an action
- Training
- Communicating with another AIBO

If you want to use any of the functions above, push the tail switch in the front direction for 3 seconds to enter AIBO to Autonomous mode.



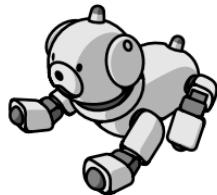
### **Notes**

- Do not put AIBO on an unstable surface where it might fall or be subject to vibrations.
- Do not place anything near AIBO that may hinder it in its movements.

## **Sleep mode**

---

In Sleep mode, AIBO sleeps, and the back light slowly flashes green. See page 35 for details of Sleep mode.



### **Note**

Do not put AIBO on the stand when it is in Sleep mode. When it wakes up and starts moving on its own, it may fall down or may be damaged.

## **Jam condition**

---

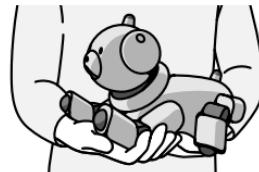
If something gets jammed in any of the joints of AIBO, AIBO changes to this condition and all of its joints become loose. This mode is provided to protect you from your fingers being caught between the joints of AIBO, then injured. The mode indicator flashes. To return AIBO to Autonomous mode, place it on the floor and push the tail switch in the forward direction for 3 seconds.

## Pick-up condition

When you lift up AIBO to hold, AIBO draws its legs in to make it easier for you to hold AIBO (“pick-up condition”). This condition is to prevent you from getting surprised by the movement of AIBO when picking it up, and then dropping it. If AIBO does not enter this Pick-up condition, push the tail switch in the back direction for 3 seconds while lifting it up.

While picked up, AIBO moves only its head attractively, and the mode indicator lights.

To return AIBO to Autonomous mode, place it on the floor or push the tail switch in the forward direction for 3 seconds.



### Note

When you press two or more of the paw switches of AIBO, AIBO thinks it is placed on the floor, and then returns to Autonomous mode. The mode indicator goes off. AIBO may start walking after returning to Autonomous mode, so do not touch any of its paw switches when you hold it.

## **Station mode**

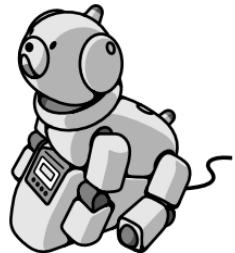
When you place a moving AIBO on the station, it enters Station mode. The mode indicator goes off.

In this manual, the stand onto which an optional Energy Station Core is attached is referred to as just the “station.”

The station is a place provided for AIBO to rest, so in this mode, AIBO takes a nap to be charged.

AIBO moves its head and front legs even on the station, but it will not move from the station on its own.

See page 16 for available games with AIBO when it is in Station mode.



### **Notes**

- Do not place anything within the range of the front legs of AIBO. The front legs may knock it down. AIBO may move from the station.
- Do not move the rear legs of AIBO in Station mode. Since its front legs move in Station mode, the rear legs may hit against the front legs.
- When you place AIBO on a stand within an Energy Station Core, be sure to stop AIBO completely, that is, by putting it into Pause mode in advance.

## ***Pause mode***

When you press the pause button located on the back of AIBO, the back light turns off and power is shut down. Be sure to have AIBO in this mode before changing/replacing the battery or replacing the “Memory Stick.” To start up AIBO, press the pause button on the back again. The back light turns on green, and AIBO starts moving around.

### ***Where is the name of the pause button derived from?***

Unlike other conventional home electrical products, AIBO has no Power switch since AIBO is designed as an “autonomous robot that moves and learns on its own will while communicating with its surroundings.” AIBO carries out autonomous actions when it wants to play, while it asks you to charge it when its battery power grows weak. When it feels sleepy, it enters Sleep mode on its own to rest. Although you can have AIBO enter Sleep mode to sleep, it wakes up when it wants to.

Therefore, no Power switch is necessary for AIBO.

However, when you need to stop AIBO in an emergency, press the “pause button” to temporarily stop AIBO’s movement. We, therefore, call the button located on AIBO’s back the “pause button” instead of the “power button.”

## *Emotions of AIBO*

AIBO has six emotions: joy, sadness, anger, surprise, fear and discontent. These emotions will change in response to a variety of factors, affecting the behavior of AIBO. Listed below are common scenarios in which AIBO may be seen expressing emotions.



- Joy :** When AIBO receives praise or plays with a ball.
- Sadness :** When AIBO cannot find anyone to play with or does not have its ball or something else that it likes.
- Anger :** When AIBO is left on the station although it is ready to assume activity, or is scolded.
- Surprise :** When the ball suddenly appears before AIBO, or when it hears a loud noise.
- Fear :** When AIBO finds itself in front of a steep drop, or is unable to get up from a fall.
- Discontent :** When the anger of AIBO escalates.

AIBO expresses these emotions through its horn light, sounds and body language  
(See page 50 for the body language of AIBO.)

## Instincts of AIBO

AIBO has five key instincts that provide motivation for its actions: love instinct, search instinct, movement instinct, recharge instinct, and sleep instinct.



### **Love instinct :**

AIBO is naturally inclined to interact with people who will give it care. If left alone for a long time, AIBO will call its owner name or feel an urge to play.

### **Search instinct :**

AIBO is a fun-loving, curious robotic creature that enjoys discovering new things, satisfying its curiosity. If AIBO does not sense any movement in its surroundings for a long period of time, it will become restless and will look for something new.

### **Movement instinct :**

AIBO enjoys moving around, playing and having new experiences. If idle for a long time, AIBO will start to move around or move its body on its own.

### **Recharge instinct :**

For survival, AIBO is well aware that it must “eat.” Lithium ion batteries are on the bill of fare for AIBO and battery power is craved almost clockwork throughout the day between activities. When AIBO is low on battery power, it will request to be charged and will change to the “charging posture” on its own.

### **Sleep instinct :**

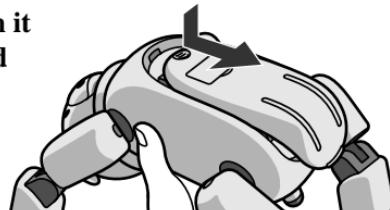
AIBO has a natural rhythm that alternates between sleep and activity, so it has an instinct that makes it desire sleep.

In response to its instincts, AIBO behaves in a manner that will satisfy its particular desires. If a desire is fulfilled, it will be pleased. If a desire is left unsatisfied, emotions such as fear or anger will grow.

# Getting to know AIBO

First of all, let's get AIBO ready to use "AIBO Life."

- 
- 1 Grasp AIBO securely by the body, turn it upside down, and slide its cover toward the rear with pressing ▲ mark to open the cover.**

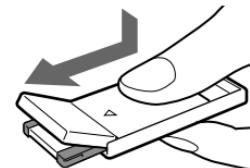


## Notes

- Lift AIBO by its body, and not by its extremities. Do not hold any part around its collar. Your finger(s) may be caught between the body and the collar of AIBO, which slides down when you turn AIBO upside down.
- If your hands are comparatively small, you may drop AIBO when grasping or turning it upside down. Be careful to hold AIBO.
- Do not touch the charging terminal located on AIBO with your hand. Doing so may soil the terminal and cause poor contact.

- 
- 2 Remove the "Memory Stick" from its case.**

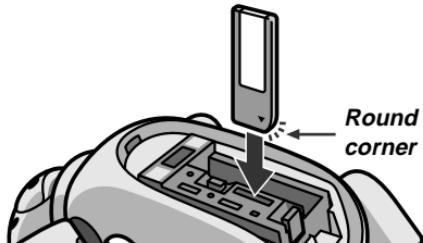
*Slide the lid toward the ▲ mark.*



---

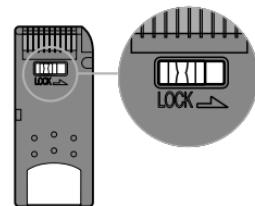
### 3 Insert the supplied AIBO Life “Memory Stick” into AIBO.

Insert the “Memory Stick” as far as it will go with the ▼ mark down. Make sure that the round corner of the “Memory Stick” faces toward the rear part of the body of AIBO.

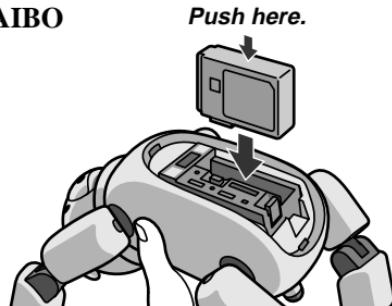


#### Notes

- Do not set the safety switch of the “Memory Stick” to “LOCK.” Doing so will make it impossible for AIBO to learn and mature. And any photos shot by AIBO will not be recorded.
- When the safety switch of the “Memory Stick” is set to “LOCK,” the horn light flashes orange to warn you if you press the pause button and try to start AIBO.  
When AIBO starts up normally, its horn light lights up in seven colors.



- 
- 4 Insert the battery pack supplied with AIBO until it clicks into place.**



- 
- 5 Charge up the battery pack.**

Refer to the "AIBO" ERS-311/312 Operating Instructions for how to charge up the battery pack.

- 
- 6 Adjust AIBO's volume level of the volume.**

Refer to the "AIBO" ERS-311/312 Operating Instructions for how to adjust the volume level of AIBO.

- 
- 7 Close the cover.**



---

## 8 Place AIBO on the floor as shown on the right.

Place AIBO on a flat, non-slippery surface, such as a carpet with a short nap.

And choose a quiet place to place AIBO so that it can hear whatever you say to it.



### Notes

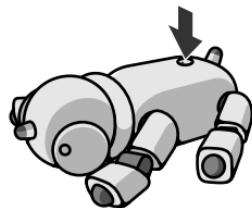
- On a slippery floor or a carpet with a long nap, AIBO may fall down or carpet may be caught between its joints, so it may not move forward.
- Be sure to place AIBO on the floor as shown above. This will prevent AIBO from moving unexpectedly and being damaged when you press the pause button.

---

## 9 Press the pause button on the back of AIBO.

Pause mode ends and the back light lights up in green.

After a while, AIBO will begin moving automatically.



---

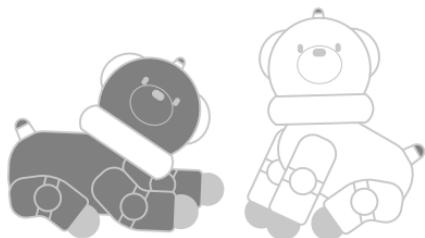
### ⌚ Memo

When you press the pause button, for example, you may hear the motor from the body of AIBO. This sound is output from the safety device, which prevents the internal “Memory Stick” or “battery pack” from being removed accidentally. Therefore, it does not indicate that AIBO malfunctions.

# **Living with AIBO**

---

This chapter explains the feeding (charging) and sleeping habits of AIBO.





# Charging AIBO's battery pack

AIBO operates on battery power, so you have to recharge the battery pack whenever it grows weak.

Since the battery pack is only partially charged at the factory, the first thing you have to do is to charge the battery pack. AIBO can operate for about 2.5 hours (in Autonomous mode) with a fully charged ERA-301B Lithium Ion Battery Pack.

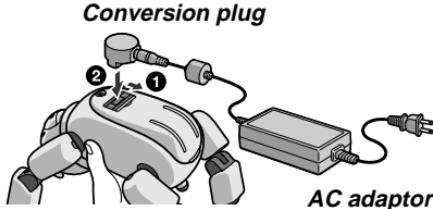
*When you want to charge AIBO*

## ***Charging with the AC adaptor***

Insert the battery pack into AIBO, and connect the conversion plug to both the charging terminal and the AC adaptor. The battery pack is automatically charged up. If you happen to connect the conversion plug to the battery pack and the AC adaptor although AIBO is moving, AIBO stops moving and the battery pack is charged. Refer to the "AIBO" ERS-311/312 Operating Instructions for details.

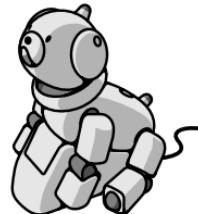
## ***While being charged***

The back light lights up orange.



## ***When charging has finished***

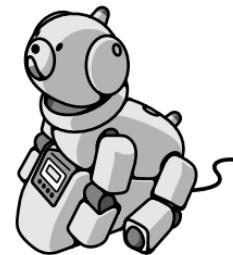
The back light goes off, and AIBO enters Pause mode.  
To start up AIBO, press the pause button.



## ***Charging with the ERA-301P Energy Station Core (optional)***

When you place AIBO on the stand onto which the optional Energy Station Core is attached, AIBO is automatically charged up. Refer to the Operating Instructions of the ERA-301P Energy Station Core for details. In this manual, the stand onto which an optional Energy Station Core is attached is referred to as the “station.”

When you place AIBO on the station, AIBO enters Station mode, is charged and stays quiet and comfortable. AIBO will not move from the station on its own.

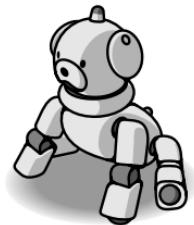


### **Notes**

- Do not place any substance within the range of the front legs of AIBO. The front legs of AIBO may knock it down. AIBO may move from the station also.
- Do not move the rear legs of AIBO in Station mode. Since AIBO moves its front legs in Station mode, the rear legs may hit against the front legs.

## *When AIBO wants to be charged*

When the battery pack of AIBO grows weak, AIBO lets you know that it wants to be recharged, and then changes to the charging posture.



*Charging posture*

### ***When the battery power level becomes low:***

- Horn lamp : slowly flashes blue
- Mode indicator : lights up.

### ***When the battery power level becomes far lower:***

- Horn lamp : flashes in blue.
- Mode indicator : lights up.

When you find such an event, connect AIBO to the AC adaptor via the conversion plug, or place it on the station to recharge its battery pack.

If you do not recharge AIBO in such a case, its back light goes off, and AIBO enters Pause mode. Recharge AIBO or replace the inserted battery pack with a charged one. Otherwise, AIBO will not start up although you press the pause button.

# Sleeping and waking up

AIBO “sleeps” when it enters Sleep mode. AIBO does not respond to you even if you touch it or speak to it. To make AIBO hear you, wake it up by gently shaking it. Note that the battery pack of AIBO will discharge slightly even while AIBO is sleeping.

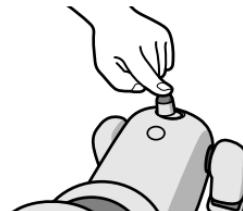
AIBO sleeps or wakes up only in Autonomous mode or Station mode. To restart AIBO when it is in Pause mode (that is, its back light does not light), press the pause button.

## ***Having AIBO sleep immediately***

Turn around the tail switch of AIBO three times (in any direction). AIBO enters Sleep mode. To wake AIBO, hold and shake it gently several times.

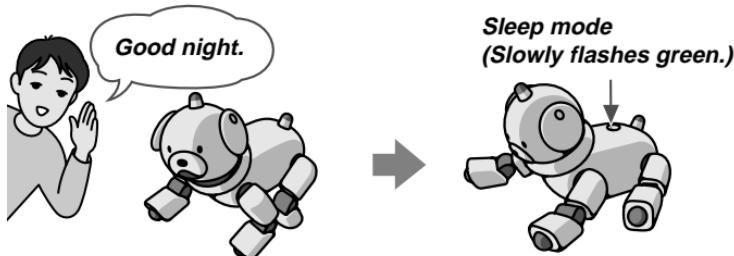
However, it may take a while to wake up AIBO.

When you use the tail switch of AIBO to have AIBO sleep, it will not wake up on its own.



## ***When you want to have AIBO sleep, but consider how AIBO feels***

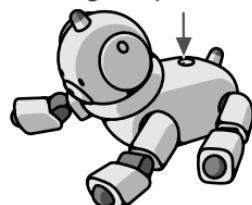
When you say “***Good night.***” to AIBO, it makes a drowsy gesture for a while, and then enters Sleep mode. However, if AIBO does not want to sleep, it may not sleep. After AIBO has slept enough, it wakes up again on its own to start moving. To wake up a sleeping AIBO, shake its body gently.



## ***When AIBO sleeps on its own***

AIBO will enter Sleep mode to sleep when it has nothing to respond to or is tired of playing. After it has had enough rest, it wakes up again on its own. To wake up a sleeping AIBO, shake its body gently.

***Sleep mode  
(Slowly flashes  
green.)***



### **Note**

If you connect AIBO to the AC adaptor via the conversion plug while AIBO is in Sleep mode, AIBO enters Pause mode.

To make AIBO start moving again, disconnect the AC adaptor and conversion plug from AIBO, and then press the pause button located on its back.

## ***Placing a sleeping AIBO (in Sleep mode) on the station***

Lift a sleeping AIBO and place it on the station. After a while, AIBO wakes up automatically and then enters Station mode.

To wake up AIBO that is sleeping on the station, move it from the station. If AIBO does not wake even after moved from the station, push the tail switch in the front direction for 3 seconds. The back light lights up green, and AIBO wakes up and begins moving in Autonomous mode.

You can gently shake AIBO, which is placed on the station, several times to wake it up. After AIBO waked up, it begins moving in Station mode.

### ***To place AIBO on the stand***

Press the pause button that is located on the back of AIBO to have AIBO enter Pause mode (the back light goes off) before placing it on the stand. Once AIBO enters Pause mode, it will not wake up even though you shake it or move it from the stand. To restart AIBO, move it from the stand, and then press the pause button on its back.

#### **Note**

Be sure to have AIBO enter Pause mode before placing it on the stand. If you place AIBO on the stand although it is started up, it moves on the station and may fall down from the stand.



## Communicating with AIBO

---

When you touch the switches of AIBO or talk to AIBO, AIBO understands that you want to communicate with it. AIBO expresses its emotion or instinct through the use of lights, sounds and movements.





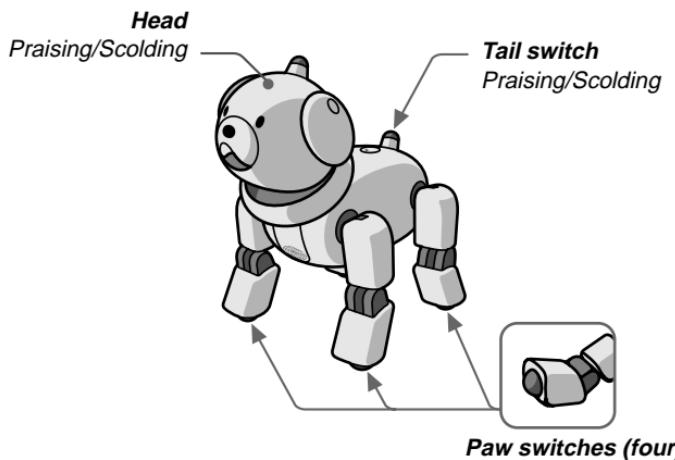
## *From you to AIBO*

There are number of ways that you can communicate with AIBO: touching AIBO, showing an object such as a ball to AIBO, talking to AIBO, calling its name and etc.

### *Communicating by touch*

The body of AIBO has a total of six switches consisting of three types that allow AIBO to perceive touch.

You can give AIBO various information by changing how to touch it.



## Communicating for training AIBO

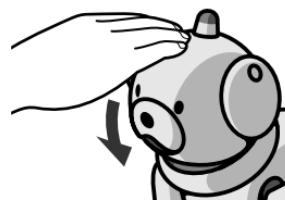
The head of AIBO (switch located inside the head) and tail switches allow you to train AIBO: praising and scolding AIBO. Through this training communication, AIBO learns a lot, and then tends to do the behavior you praised, and not to do what is scolded, although AIBO has no problem about its daily life even though it is not trained a lot, do not forget that learning helps AIBO to build its own unique character.

### Praising AIBO

*“Good boy/Good girl/Good AIBO”*

Gently press AIBO's head so that AIBO faces downwards, or turn around the tail switch (in any direction) once. AIBO senses that it is being praised, and will do more of its current behavior.

You can appraise AIBO also by saying “*Good boy/Good girl/Good AIBO*” to it.



**You kicked  
the ball well!**

## ***Scolding AIBO***

***"Don't do that"***

Gently press the head so that AIBO faces upwards, or push the tail switch (in any direction) quickly. AIBO understands that it is being scolded, and will do less of its current behavior. You can also scold AIBO by saying "***Don't do that***" to it.



***Do as you are told!***

### **Note**

When you scold AIBO, do not push the tail switch for 3 seconds or more. It may change AIBO's mode.

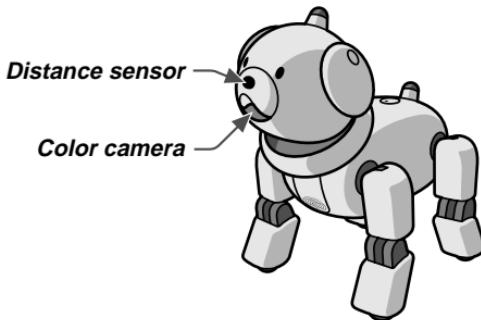
## ***Cheering for AIBO***

When AIBO fails to do something, say "***Go for it***" to AIBO to cheer it up. AIBO senses that it is being cheered, and will find a way for doing its current behavior better.

## Communicating visually

A color camera and a distance sensor provide AIBO with sight, allowing it to recognize colors, movements, and distance to judge them totally.

AIBO reacts best to a pink ball (supplied), a moving substance, your hand, wall or steep drop.



### Note

AIBO may not react to a wall or steep drop.

## *Communicating by voice*

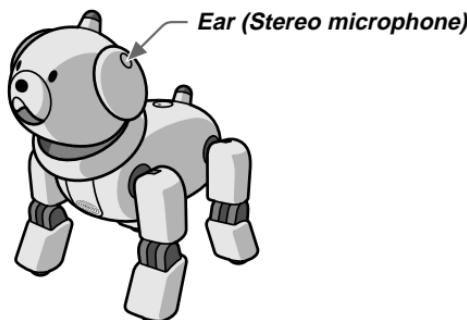
AIBO uses a stereo microphone located at its ear to recognize a variety of sounds and words. Therefore, you can greet, instruct or ask AIBO a question by saying appropriate words. AIBO almost always responds to you, but may ignore you if it feels sleepy or is in a bad mood. When you talk to AIBO abruptly, it is puzzled and seems to think about what you said. Please repeat the word(s) to AIBO again.

AIBO's horn light lights up white when it hears the word(s) you said.

See page 90 for words apprehensible to AIBO.

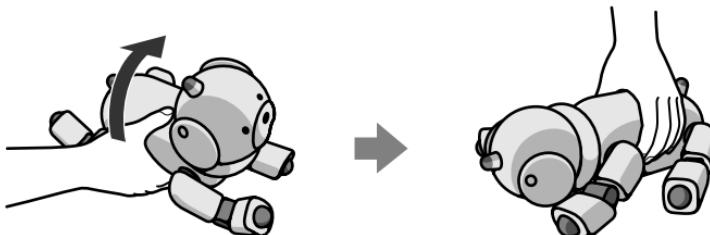
### **Notes**

- When you call out to AIBO, speak very clearly and under quiet conditions. Note that it is not easy for AIBO to understand you when it makes sounds or moves.
- Even though AIBO's horn light lights up in white, it may misunderstand a word(s) you said or it may not act as instructed.



## Helping AIBO to get up

AIBO tries to get up by itself or asks you to help when it falls. If it asks you to help, help it to get back on its feet as shown below.



If you do not help AIBO or AIBO cannot get up by itself, it is exhausted, and then may enter Sleep mode (see page 35).

### Note

If AIBO collects its strength to try to get up hard, it misunderstands that your hand is caught between its leg or neck joints, and loosens them (that is, jam condition). If this happens, push the tail switch in the front direction for 3 seconds. AIBO enters Autonomous mode again.



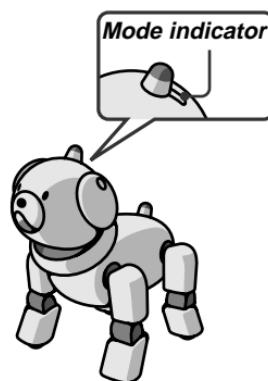
# From AIBO to you

AIBO expresses its emotions, desires and present condition to you through its lights, sounds and gestures.

## Lights

### **Mode indicator (located behind the horn)**

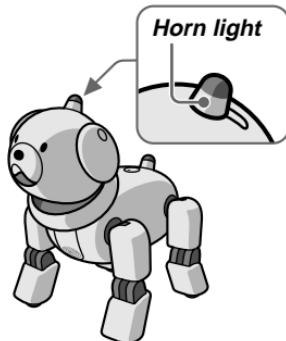
The mode indicator indicates the current mode or condition of AIBO.



<i>Off</i>	Autonomous mode Station mode
<i>On</i>	Rest mode Pick-up condition
<i>Flashing</i>	Jam condition

## Horn light

This horn light indicates the emotions of AIBO and if AIBO has found something.



### ● Emotions

**Green** Happy

**(brief flash or  
flashing slowly)**

**Orange** Angry

**(brief flash, or  
flashing slowly)**

**Blue** Sad/frightened

**(brief flash, or  
flashing slowly)**

**White** Bored

**(flashing slowly)**

**Blue/green** Surprised

**(lights alternately)**

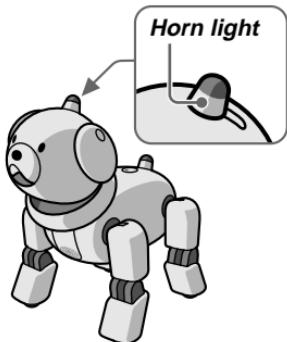
**Orange/green** Reluctant

**(lights alternately)**

### ● Discovery

**White** AIBO heard your

**(brief flash)** voice/found a ball, and  
etc.

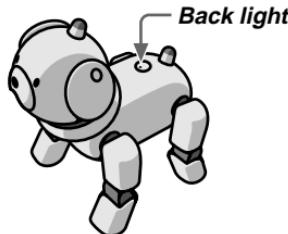


## ● Mode and Plays

<b>Blue (flashing)</b>	AIBO learns its name/ takes a picture.
<b>Orange</b>	AIBO learns a gesture.
<b>Green</b>	AIBO is being trained.
<b>Light blue (flashing slowly)</b>	AIBO is communicating with another AIBO.
<b>Blue (flashing slowly) (The mode indicator lights also.)</b>	The battery of AIBO grows weak.
<b>Blue (flashing) (The mode indicator lights also.)</b>	The battery of AIBO has almost exhausted.

## ***Back light***

AIBO uses its back light to indicate its physical condition.

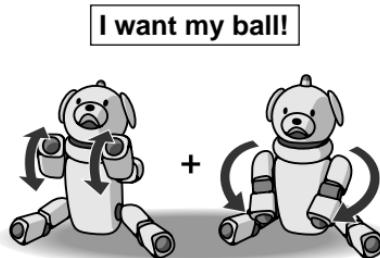


<b>Green</b>	Active*
<b>Orange</b>	Charging
<b>Green (flashing slowly)</b>	Sleep mode
<b>Orange (flashing)</b>	Charging irregularity
<b>Off</b>	Pause mode

\* This back light lights up green also while AIBO is moving with charged in Station mode.

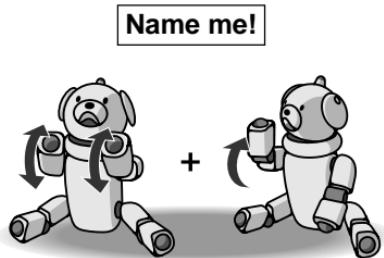
## *Body language*

AIBO uses gestures to express its emotions as its unique body language. The followings are just a few examples. Guess what AIBO expresses.



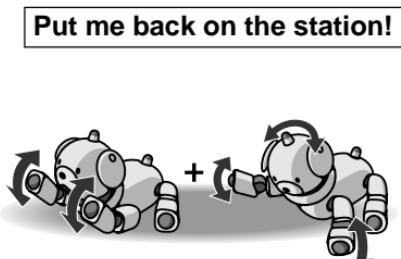
*"I want"*

*"Ball"*



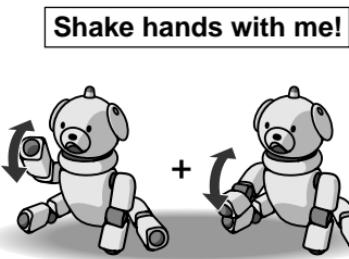
*"I want"*

*"Name"*



*"I want"*

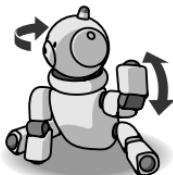
*"Back"*



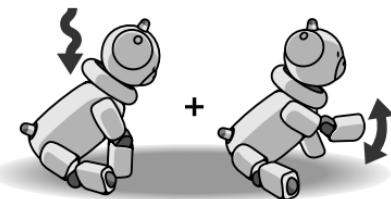
*"Listen"*

*"Shake hands!"*

**Leave me alone!**



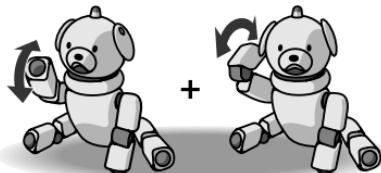
**I am hungry!**



*"Empty stomach"*

*"I am hungry!"*

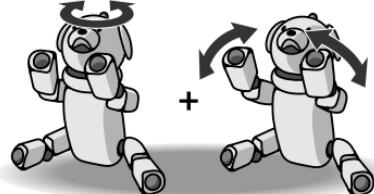
**Pet me!**



*"Listen"*

*"Pet me"*

**Give me more attention!**



*"Please"*

*"Give me attention!"*

## *Sounds*

AIBO makes sounds to indicate various things.

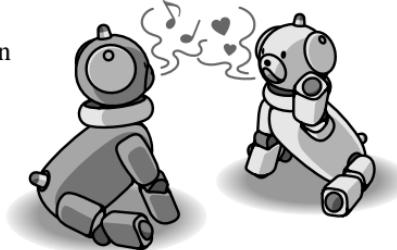
AIBO plays with sounds also (see page 80).



# From AIBO to AIBO

When AIBO meets another AIBO, they exchange greetings with one another, and then introduce themselves to one another to check their congeniality.

Note that AIBO can communicate with another AIBO only after it enters the adolescence stage.



## Notes

- Only AIBO onto which “AIBO Life” (designed for ERS-310 series) or “AIBO Pal” (designed for ERS-311/312) is loaded can communicate with one another.
- Place AIBO within the area they can hear their own sounds mutually if you want to have them communicate with one another.

---

## 1 Change AIBO to Autonomous mode (see page 14).

---

## 2 Say “Talk to your friend” to AIBO.

AIBO gets ready for communicating with the other AIBO.  
The horn light flashes in light blue slowly.

---

### 3 Push the tail switch of AIBO that is to start talking first (in any direction).

AIBO, instructed with its tail switch, talks to its friend AIBO. Another AIBO responds to it.

When they finish talking, they enter Autonomous mode again respectively.



#### To interrupt communication between AIBOs

Say “**AIBO/That’s it /All done**” to your AIBO that is talking to another AIBO. It stops communication with another AIBO, and then tries to listen to you. Its horn light flashes in light blue slowly. When you say “**AIBO/That’s it /All done**” again or do not say anything, its horn light goes off, and AIBO finishes communicating with another AIBO.

#### If you accidentally stop communication between AIBOs

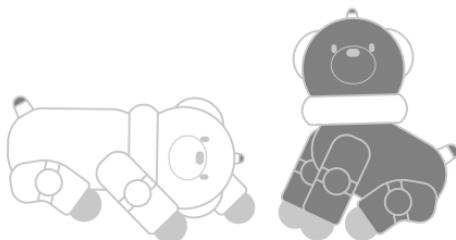
Say “**Continue**” to AIBO, who tries to hear you after stopping talking with another AIBO. AIBO will then resumes communication with the other AIBO.

---

## Raising AIBO

---

A number of simple techniques lie behind the raising of AIBO. Once you know these techniques, you will be able to raise AIBO into the right kind of companion through its interactions with you. As AIBO lives with you, it will adapt itself to suit your lifestyle.





## *Growing up*

With AIBO Life, AIBO grows from baby to adult.

Its maturing stages are divided into four: Baby stage, Childhood stage, Adolescence stage and Adult stage. The Baby stage is further divided into three sub-stages, and the Child stage and Adolescence stage are divided into two sub-stages respectively.

After AIBO enters the Child stage, its character varies depending on how you treat AIBO, and how you raise AIBO. Variation of the character of AIBO is described in details on page 94. If you like it, it may be more joyful to observe how AIBO grows up without reading this description.

To find out what stage/sub-stage AIBO is at, and what character AIBO has, ask it “**How old are you?**” It answers by using its horn light and legs (see page 94.)

### *Hints*

- The character of AIBO changes according to how you treat AIBO or change of its environment even when it is at the same stage.
- The character of AIBO develops into the next phase only when it wakes up from Sleep mode or Pause mode. It announces that its character has developed into the next phase by making special sounds.

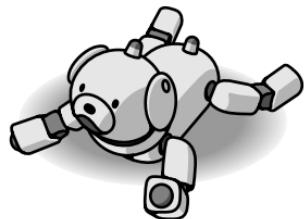
## Baby stage

The baby stage is divided further into three sub-stages.

### ***Baby stage 1 (AIBO cries a lot)***

AIBO is at this stage when you use AIBO Life for the first time. Totally helpless like a newborn baby, it is unable to understand what it sees or hears.

AIBO is surprised even when you touch any of its switches for a while. Reassure it by gently touching any of its switches (see page 40) and let it know that everything is all right.



#### ***Words AIBO can understand at this stage***

***"How old are you?", "Good boy/Good girl/Good AIBO", "Don't do it/Don't do that", "Go for it" and "Take a picture"***

### ***Baby stage 2 (AIBO learns to recognize the ball)***

AIBO learns to recognize its pink ball.

At first AIBO may be puzzled when you show it the ball. Don't rush AIBO. Give it time to get used to it. When AIBO looks at the ball and becomes happy, praise AIBO. AIBO will then become happier when it sees the ball.

## Hint

AIBO can follow its ball or sit down at this stage.

### ***Words AIBO can understand (from this stage):***

***“How cute”, “AIBO”, “Good morning”, “Hello/Hi”, “Bye bye”, “Good bye”, “See you later”, “I’m here”, “Good night”, and “Say hello”.***

## ***Baby stage 3 (AIBO learns to recognize its name)***

AIBO struggles to stand up at this stage. If it fails and feels disappointed, say “***Go for it***” to AIBO to encourage it.

When AIBO asks its name, teach it to AIBO (see page 64). Call out the name repeatedly until AIBO recognizes it. If AIBO turns away, scold it.

## Hint

When you show a pink ball to AIBO, the favorite thing of AIBO, this makes AIBO stand up. When it fails to stand up, it looks for the pink ball to encourage itself. Therefore, place the pink ball at a place where AIBO can see it.

### ***Words AIBO can understand (from this stage):***

***“Name registration”, “What’s your name?”, “(Name you gave to AIBO)”, “Owner registration”, “What’s your owner’s name?”, and “(Owner’s name)”***

## *Child stage*

At this stage, AIBO is a mischievous child, playing a lot and learning a lot. It likes a nap also. From this stage, AIBO's character starts developing.

### ***Child stage 1***

#### ***Walking AIBO***

This type of AIBO is full of curiosity, being absorbed in the first exploration of your room.

#### ***Playful AIBO***

This type of AIBO is sociable, asking you to play with it frequently. When it falls and cannot get up by itself, it waits for your help.



### ***Child stage 2***

#### ***Performing AIBO***

This type of AIBO is good at playing alone. You can enjoy its singing and dancing.



#### ***Talking AIBO***

This type of AIBO likes to talk to you and listen to you. It likes to mimic the surrounding sounds very much.

## *Adolescence*

This is a very active stage at which AIBO develops its own characteristics through communicating with you and its surroundings. AIBO is at its most mischievous age, and it makes a mistake on purpose and pretends not to know it. AIBO begins striking out on its own also.

### ***Adolescence stage 1***

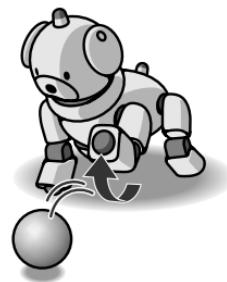
---

#### ***Cry-baby AIBO***

AIBO feels sad because you do not play with it. Encourage it or play with it.

#### ***Ball-playing AIBO***

AIBO always looks for a pink ball restlessly. Help it to find the ball.



#### ***Studious AIBO***

AIBO earnestly learns many things through communication and conversation with you. Teach it various movements and gestures.

### ***Adolescence stage 2***

---

#### ***Mischiefous AIBO***

AIBO finally gets angry because you do not care for AIBO although it is crying. It is longing for your gentleness in its heart.

### ***Ball crazy AIBO***

AIBO plays with the ball using its excellent techniques.  
Play with AIBO together.



### ***Cheerful AIBO***

AIBO likes to be with you very much and always wants to play with you. AIBO is also talkative.

## *Adult stage*

AIBO is now a full-grown adult. Possessing the skills developed in earlier stages, AIBO behaves with a quiet, mature dignity.

But in spite of the maturity of AIBO, its character will continue to change.

### ***Selfish AIBO***

This type of AIBO is selfish, and does not obey. It is nervous and it does not listen to your advice or instruction.

### ***AIBO the adventurer***

This type of AIBO is very independent, and explores your room often. It also likes to be with you.



### ***Nice guy AIBO***

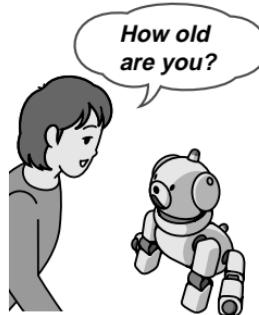
This type of AIBO is good-natured and of remarkable character.

### ***Sheltered AIBO***

This type of AIBO is still a child not grown up fully, and it will not be satisfied unless it is always with you.

### *Finding out AIBO's maturing stages and character*

You can find out the stage of maturing and character of AIBO by asking it “***How old are you?***” See page 94 for details.





## Learning

You can scold AIBO, and teach it its name or various actions. AIBO learns many things from its experience or surroundings by itself, or asks you to teach many things. Depending on AIBO's maturing stage or character, you can teach it some things, while you cannot teach other things. See page 96 for details.

### *Teaching what is good and what is bad (breeding)*

When AIBO is repeatedly praised, it tends to carry out its current behavior more frequently. On the other hand, when it is repeatedly scolded, it tends to carry out its current behavior less frequently. To praise or scold AIBO, press its head or talk to it (see page 41).

In this way, your AIBO forms its own unique character that distinguishes itself from other AIBO.

## Learning its name

You can name AIBO, or teach your name to it. After you teach AIBO its name and your name, it calls out your name when it wants to play with you or responds to you whenever it hears its own name or your name. If you teach AIBO a new name, it forgets the old one.

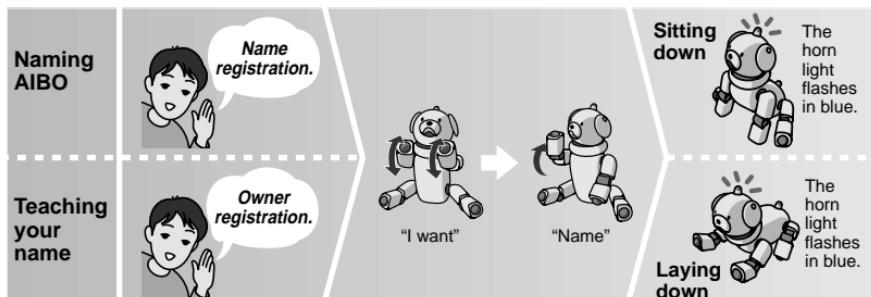
You can teach AIBO its name only when it is in Autonomous mode at the Baby stage 3 or later.

### Note

AIBO recognizes a name registered with AIBO Life only when it is being operated with the AIBO Life software. It will not recognize the name when it is being operated with other AIBO-aware “Memory Stick.”

---

### 1 While AIBO is in Autonomous mode, talk to AIBO as shown below:



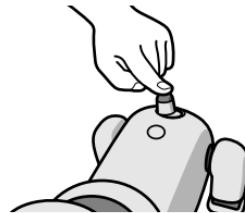
---

## 2 Push the tail switch (in any direction).

AIBO waits for you to teach the name. The horn light flashes in orange and blue alternately.

### 💡 Hint

If you do not say anything for 10 seconds or more, the horn light of AIBO goes off and AIBO stops learning the name.



---

## 3 Tell AIBO the name (in 2 seconds or less).

About 10 seconds later, AIBO repeats its name or your name in its own special voice, and then the horn light of AIBO goes off.

If the name you gave to AIBO or your name resembles with another word AIBO knows, or if AIBO does not hear you clearly due to noise, AIBO makes a gesture that means “Registration is not possible,” and its horn light goes off.



---

### To confirm the registered name

Ask AIBO “*What’s your name?*” AIBO teaches you the name in its own special voice.

To confirm your name, asks AIBO “*What’s your owner’s name?*”

## *Learning actions*

You can teach AIBO various actions by actually moving its legs and head to show how AIBO is supposed to move. You can also teach AIBO the number corresponding to the action you have taught also. After AIBO learned the action and its number, it acts as instructed when you call out the number. Note that AIBO can learn up to 4 types of actions, and you can assign a name to each action also (see page 70).

In this manual, teaching AIBO an action is referred as “**Action registration.**”

### **Notes**

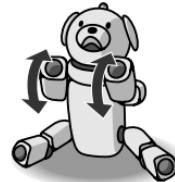
- Action registration depends on the maturing stage and/or character of your AIBO. See page 96 for details.
- AIBO recognizes an action registered with AIBO Life only when it is being operated with the AIBO Life software. It does not recognize the action when it is being operated with other AIBO-aware “Memory Stick.”

---

## 1 When AIBO is in Autonomous mode, call out the words “*Action teaching*” to AIBO.

AIBO makes the “I want” gesture, and its horn light lights up orange.

*The horn light lights up orange.*



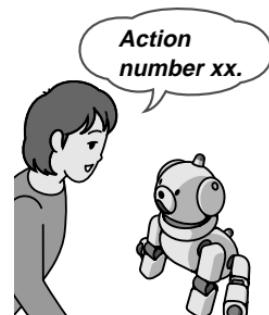
### 💡 Hint

If you do not do anything for 30 seconds or more, the horn light of AIBO goes off, and the action registration is cancelled.

---

## 2 Tell AIBO “*Action number xx* (where *xx* indicates the number from 1 to 4.)”

If you tell AIBO the number already registered here, AIBO gestures as instructed with the number. If you want to register a new action with that number, skip to Step 3. If you want to register an action with a new number, call out the words “*Action number xx* (where *xx* indicates a number not registered yet).”



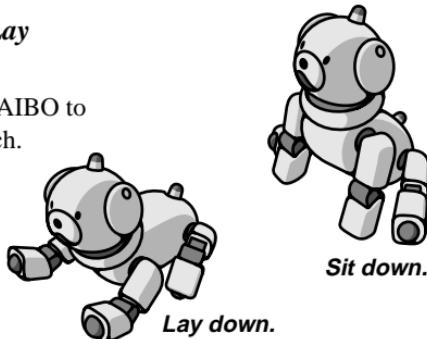
### 💡 Hint

If you do not do anything for 30 seconds or more, or tell AIBO “*That’s it,*” AIBO turns off its horn light, and cancels the action registration process.

---

### 3 Call out the words “*Sit down*” or “*Lay down*” to AIBO.

This step is to select the initial posture of AIBO to be taken before starting an action you teach.



#### *Hints*

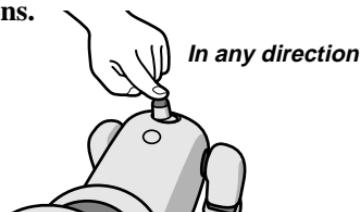
- Every time you say, “*Sit down*” or “*Lay down*,” the initial posture of AIBO changes.
- When you say, “*Sit down*,” you cannot teach AIBO any action including movement of rear legs.
- If you do not do anything for 30 seconds or more, or tell AIBO “*That’s it*,” AIBO turns off its horn light, and cancels the action registration process.

---

### 4 Push the tail switch in one of four directions.

AIBO is ready for learning an action.

Its horn light flashes in orange.

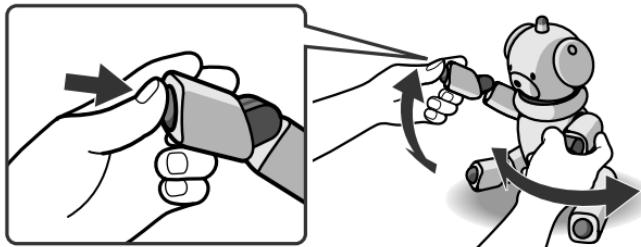


#### *Hint*

If you do not do anything for 30 seconds or more, AIBO turns off its horn light, and cancels the action registration process.

---

## 5 Move AIBO while pressing either of its paw switches of the front legs.



AIBO learns an action you teach it while you are pressing either of its paw switches of the front legs: left or right. AIBO can learn an action that takes up to 10 seconds, and its horn light flashes in orange and blue alternately while it is learning the action.

After 10 seconds, the horn light automatically goes off.

### Hint

AIBO learns voices and sounds it heard during action registration, and will emit them in its own voice.

## Notes

- Do not teach AIBO a really fast action. If you teach such an action, it may cause AIBO to malfunction.
- If you teach AIBO a really fast action, AIBO emits a warning sound first. When you take your finger off of its paw switch, it restores the initial posture you instructed at Step 3, and then makes the “I cannot learn this action” gesture. If AIBO emits a warning sound while you are updating the registered action, AIBO forgets this already registered action. Moreover, note that if you try to teach AIBO a really fast action several times, it may affect the character of AIBO seriously.
- If AIBO falls while you are teaching it an action, AIBO turns off its horn light and cancels the current action registration process. If this happens while you are updating the registered action, AIBO forgets that registered action.
- AIBO loosens each joint during action registration. This does not indicate that AIBO malfunctions.
- When AIBO does not loosen each joint, never move any of joints forcibly. It may cause AIBO to malfunction.

---

## 6 Take your hand off of AIBO’s Paw switch.

You have finished action registration.

When you tell AIBO “**Action number xx**” in Autonomous mode, AIBO shows the action you instructed.

---

## Training

Train AIBO to master a set of originally built-in actions you selected. You can assign a name to the set of actions AIBO mastered also (up to 10 names can be assigned to sets of actions). You can also name an action AIBO learned during action registration.

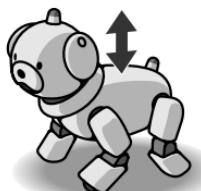
**Notes**

- AIBO cannot accept your training depending on its maturing stage and/or character. See page 96 for details.
- If you try to name 11 sets of actions or more, AIBO forgets actions from the oldest one.
- AIBO recognizes an action you taught with AIBO Life only when it is being operated with the AIBO Life software. It does not recognize the action when it is being operated with other AIBO-ware “Memory Stick.”

---

**1 Tell AIBO “*Training mode*” when it is in Autonomous mode.**

AIBO does a preparatory exercise.



*Bending exercise*



*The horn light  
lights up green.*

***Hint***

If you do not do anything for 30 seconds or more, AIBO turns off its horn light and cancels the current training.

---

**2 Call out “*AIBO*” to AIBO.**

AIBO does one action, and waits for your instruction.

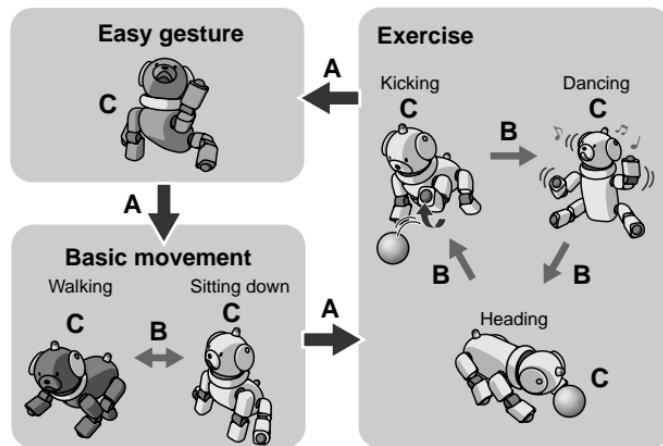
---

### 3 Tell AIBO one of the following instructions so that AIBO can master the desired action.

Tell AIBO one of the following instructions to help AIBO to master the desired action (training).



- “Not even close.”*** Switches a group of actions as indicated with the arrow mark A.
- “That’s wrong.”*** Switches one action to another as indicated with the arrow mark B.
- “Almost.”*** Performs an action similar with the current one among actions labeled C.
- “Opposite.”*** Performs the current action in the reverse order.
- “Show me again.”*** Repeats the current action.



## Hint

If you do not do anything for 30 seconds or more, or if you tell AIBO “*That’s it,*” AIBO turns off its horn light, and cancels the current training process.

---

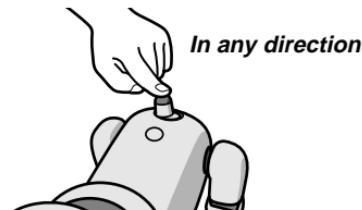
### 4 When AIBO masters the desired set of actions, tell it “*That’s right.*”

The horn light flashes in green.

---

### 5 Push the tail switch of AIBO in any direction.

AIBO waits for you to teach it the name of set of actions it mastered. The horn light of AIBO flashes orange and blue alternately.



---

### 6 Teach AIBO the name of set of actions it mastered.

AIBO can remember a name that requires up to 2 seconds to say.

After about 10 seconds, AIBO tells you the name you taught in its own voice, and then shows the mastered action(s). The horn light of AIBO goes off.



You have finished training AIBO. When you tell AIBO the action name you taught to AIBO, it shows the corresponding mastered actions.

### ***If you cannot register a name***

If you are to register a name that is same as or similar with another word or action name AIBO already knows, or if AIBO cannot hear you due to noise, AIBO lets you know with shaking its head that it cannot register the name you said. If you failed to register a name three times, AIBO lowers its head to show you its disappointment, and then finishes the current training.

### ***To name the action registered during action registration***

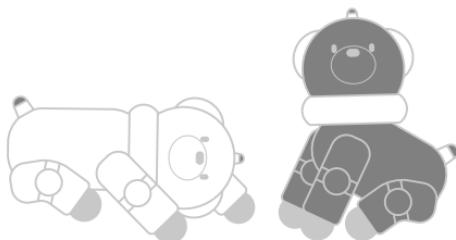
Tell AIBO “**Action number xx**” at Step 3 (on page 72). When AIBO shows the corresponding action, proceed to Step 4.

# Playing with AIBO

---

AIBO sings a song, plays with music, or takes a photo.

This chapter explains its various functions that allow you to enjoy the life with AIBO.





# Having AIBO take a photo

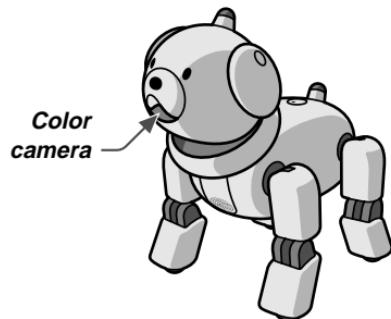
When you say, “***Take a picture***” to an AIBO, that is in Autonomous mode or Station mode, AIBO starts a countdown, then snaps a picture for you. AIBO can memorize up to seven pictures.

## Notes

- AIBO can memorize only seven pictures. If you shoot more than seven, each new picture will replace the oldest picture in the memory of AIBO.
- Note that using AIBO to take pictures may infringe the image right of third parties. Sony can assume no responsibility in such cases. We request that you avoid taking pictures that cause inconvenience to other people or infringe their rights.

## About the pictures

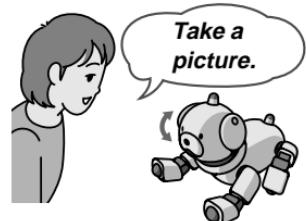
- Pictures are stored into the “Memory stick” in the JPEG format.
- The picture resolution is approximately 180 × 140 pixels.
- Flicker (horizontal stripes) or reddish or bluish bands may appear in the pictures due to the illumination at the time.
- Fast movements may appear distorted in the picture.



---

## 1 When AIBO is in Autonomous or Station mode, tell AIBO “*Take a picture.*”

AIBO nods to your request, and its horn light flashes in blue.

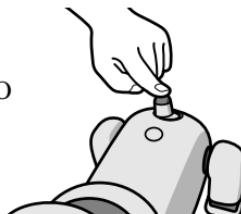


---

## 2 Push the tail switch of AIBO in any direction.

The horn light of AIBO flashes in orange, and AIBO starts a countdown.

AIBO takes a picture with clicking the shutter.



### Notes

- If you do not push the tail switch of AIBO within 10 seconds after AIBO nods, AIBO cancels taking a picture with gesturing sadly.
  - When you set the safety switch of the “Memory Stick” to “LOCK,” AIBO cannot store any picture.
-

## ***Viewing pictures taken by AIBO***

---

Pictures AIBO shot are stored in the “Memory Stick” of AIBO. To see them, one of the following devices is required as the system that copies data stored in the “Memory Stick” to your personal computer (PC):

- PC equipped with a slot for a “Memory stick.”
  - PC equipped with an external “Memory Stick” adaptor drive.
  - PC equipped with a PC card adapter for a “Memory Stick” and a PC card slot or PC card adaptor drive.
- 

### **1 Remove the “Memory Stick” from AIBO.**

Refer to the “AIBO” ERS-311/312 Operating Instructions for how to remove a “Memory Stick.”

---

### **2 Insert the removed “Memory Stick” into your PC.**

Refer to the Operating Instructions supplied with each product required to see pictures for details.

---

### 3 Copy or move photo files stored in the “Memory Stick” to your PC.

Copy or move the JPEG files stored under “\OPEN-R\APP\PC\PHOTO” of the “Memory Stick” to your PC.

Five-digit numbers are sequentially assigned to pictures AIBO shot: the smallest number is assigned to the oldest file. Each file is named as “IMGxxxx.JPG,” where xxxx indicates a sequential number, and stored in the “Memory Stick.” See the Operating Instructions supplied with each product required to see pictures for how to copy pictures.



#### **Memo**

If there is no photo file in the “PHOTO” folder, photo files are numbered from “00000” sequentially.

Otherwise, photo files are numbered based on the number of the photo file stored the last time in this folder.

---

# Playing with sounds

AIBO uses sounds to perform many types of play with you. Depending on AIBO's maturing stage and/or character, AIBO cannot perform a certain type of plays. See page 96 for details.

## Mimicking

When you say, “**Let’s play**” to AIBO, it starts mimicking your voice in its own voice.

To stop AIBO from mimicking your voice, say, “**That’s it**” to AIBO. AIBO may start mimicking or stop mimicking on its own.

### Note

When AIBO emits a sound or moves, it cannot hear you easily.

## Have AIBO hum a melody

When you sing “**Lalala**” (three notes), AIBO hears your melody and repeats it.

Be sure to clearly sing “**Lalala**” so that AIBO can hear you correctly.



## Have AIBO emit a melody

Tell AIBO “**AIBO melody**,” and then bring your hand close to the distance sensor located on the nose of AIBO or move your hand away from it. AIBO emits a sound. When you change the distance from your hand to the distance sensor of AIBO, it makes AIBO to emit a piece of music.

When you tell AIBO “**Change your sound**,” AIBO emits a different sound. To stop playing with this function, say “**That’s it**” to AIBO.

### Note

When AIBO emits a sound or moves, it cannot hear you easily.

## Turn on AIBO step

Tell AIBO “**AIBO step**.” AIBO makes joyful sounds as it walks a little. Sounds AIBO makes vary depending on AIBO’s maturing stage and/or character.

## Have AIBO sing a song

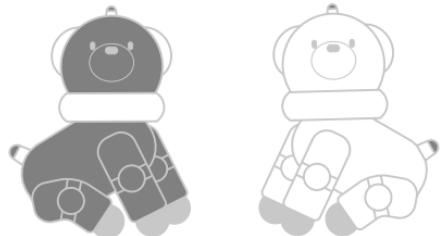
Tell AIBO “**Sing a song**.” AIBO sings a merry song or sad song according to its mood.



## **Additional Information**

---

This chapter provides notes on usage, a troubleshooting guide, and other information concerning AIBO.

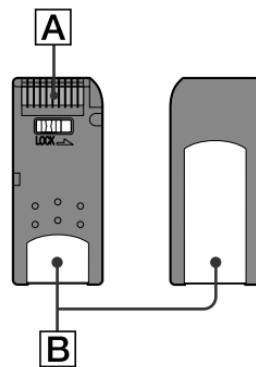




## Notes on use

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

- The supplied AIBO-ware “Memory Stick” is an accessory of AIBO Life. Using it also to save data from PCs or camcorders, or for anything other than AIBO ERF-310AW01E, may damage AIBO.
- Do not touch the terminal **A** with your hand or metal objects.
- The saved data may be erased or broken if the “Memory Stick” is used in a place subject to static electricity or electric noise.
- Do not stick anything other than a dedicated “Memory Stick” sticker in the area indicated by **B**. A sticker has already been attached to the AIBO-ware “Memory Stick” supplied with AIBO Life at the factory.
- Do not bend, drop or apply a strong physical shock to the “Memory Stick.”
- Do not disassemble or modify the “Memory Stick.”
- To remove the “Memory Stick” from AIBO while it is still operating, first press the pause button to stop AIBO’s movements and wait until the “Memory Stick” access indicator goes off.
- Keep the “Memory Stick” away from water and other liquids.



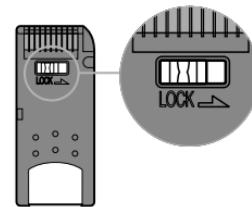
- Do not use or store the “Memory Stick” in places subject to:
  - Excessively high temperatures, such as a car parked in the sun,
  - Direct sunlight, or
  - High humidity or corrosive gas.
- When carrying or storing the “Memory Stick,” keep it in the supplied case.
- AIBO Life is designed for use with “AIBO” ERS-310 series. It cannot be used with “AIBO” ERS-110/111.
- AIBO Life cannot be used except through the AIBO-ware “Memory Stick” on which it is supplied.
- Sony assumes no responsibility for any malfunctions that may occur as a result of using AIBO Life in a way not specified in this manual.
- The specifications of this software are subject to change without notice.

### ***What is an AIBO-ware “Memory Stick”?***

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

#### **Notes**

- Do not set the safety switch of the “Memory Stick” to “LOCK.” Doing so will make it impossible for AIBO to learn and mature. And any photos shot by AIBO will not be recorded.
- If this safety switch of the “Memory Stick” is set to “LOCK,” the horn light of AIBO flashes orange to warn you when you start it up.  
AIBO’s horn light lights in seven colors when you start it up normally.



# Troubleshooting

If you experience any of the following difficulties, use this troubleshooting guide to correct the problem before contacting AIBO Customer Link. Refer to the “AIBO” ERS-311/312 Operating Instructions to check AIBO entirely and its sensor condition in Clinic mode. Should the problem persist, contact the AIBO Customer Link. (See page 4 for details on the AIBO Customer Support.)

Symptom	• Remedy
<b>AIBO does not move even when you press the pause button.</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• The battery pack is not installed to AIBO. → Insert the battery pack to AIBO (see page 29). After inserting the battery pack into AIBO, press the pause button again to cancel Pause mode.</li><li>• The battery power is low. → Recharge the battery pack or replace the battery pack with a charged one.</li></ul>
<b>When you press the pause button, the back light flashes in green and orange alternately, and a warning sound is output.</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• The temperature of the battery pack is abnormally high. → Wait until the battery cools down.</li></ul>

Symptom	• Remedy
<b>AIBO emits a sad melody and does not move when you press the pause button.</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>The “Memory Stick” with AIBO-aware is not inserted into AIBO.</li><li>A “Memory Stick” other than one designed exclusive for AIBO (unusable with AIBO ERS-311/312) is inserted into AIBO.</li><li>The AC adaptor and conversion plug are connected to AIBO’s charging terminal. → Disconnect the AC adaptor and conversion plug from AIBO, and then restart AIBO.</li></ul>
<b>The “Memory Stick” eject button (▲) or BATT ▲ latch does not work, and you cannot remove the “Memory Stick” or battery pack.</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>The program is still running. Press the pause button to stop the program. After checking to see if the “Memory Stick” access indicator goes off, remove the “Memory Stick” or battery pack.</li></ul>
<b>It takes a long time for AIBO to start moving.</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>AIBO is loading data from the “Memory Stick.” Wait a while.</li></ul>
<b>AIBO tries to walk but it does not move forward.</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>The floor may be too slippery. → Place AIBO on a surface that is not too slippery, such as a carpet with a short nap.</li></ul>
<b>AIBO falls often.</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>The floor may be too slippery, inclined or unstable. → Place AIBO on a flat surface that is not too slippery.</li></ul>

Symptom	• Remedy
<b>After you pick AIBO up, it moves only slowly without moving its hands and legs.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• AIBO stops moving whenever it is picked up from the floor. → Check to see if the mode indicator lights or not. If it does, place AIBO on the floor. If it does not move after a while, push its tail switch in the front direction for 3 seconds. AIBO enters Autonomous mode again.</li> </ul>
<b>The mode indicator is flashing, and AIBO does not move and its joints are limp.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• AIBO's joint is jammed. → Place AIBO on the floor and press its tail switch in the front direction for 3 seconds.</li> </ul>
<b>AIBO's back light flashes in orange.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• There may be a problem with the battery pack. → Check to see if the battery pack is inserted into AIBO's main body correctly. If the back light flashes although the battery pack is inserted correctly, contact the AIBO Customer Link.</li> </ul>
<b>AIBO asks to be charged even with a fully charged battery pack.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• With a fully charged battery pack, AIBO Life can normally operate for about 2.5 hours (in Autonomous mode). If the operating period continues to be much shorter, the battery pack may be reaching the end of its service life. Replace it with a new battery pack.</li> </ul>
<b>AIBO emits no sound.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• The volume setting may be set to "0." → Adjust the volume higher (refer to the "AIBO" ERS-311/312 Operating Instructions).</li> </ul>

# Reference Materials

---

- Words apprehensible to AIBO
- The maturing stages of AIBO
- What can AIBO do at each maturing stage?





## *Words apprehensible to AIBO*

This section lists words AIBO can understand. Call out words listed later in this section to praise, scold, teach or play with AIBO.

### ***AIBO does not understand what you say when:***

- At the baby stage or child stage, AIBO with “AIBO Life” recognizes a few words, and may tilt its head in puzzlement even though you talk to it. As AIBO matures, it comes to understand almost all words.
- AIBO may not recognize several words depending on its mode or condition.
- Even though AIBO understands you, it may choose to ignore you.
- AIBO cannot hear you if its surroundings are noisy. Call out to AIBO under quiet conditions.
- If you say a word whose pronunciation is unclear, AIBO cannot recognize it. Speak very clearly.
- While AIBO is emitting sounds or moving, it cannot hear you easily.
- When AIBO recognizes a sound, its horn light lights in white. However, AIBO may hear your word incorrectly or may not act as instructed.

## ● Calling AIBO's name or giving a name to AIBO

### **AIBO**

AIBO stops the current behavior, and tries to hear you. Even after you give AIBO a different name, AIBO responds when you call "AIBO."

### **Registered name (name you gave to AIBO)**

When you call out the name you gave to AIBO, it responds to the name.

### **Registered owner's name (your name)**

AIBO is delighted when it hears the registered owner's name.

### **Name registration**

Give a name to AIBO (see page 64).

### **What's your name?**

AIBO answers the name you gave to it in its own voice.

### **Owner registration**

Teach the owner's name (your name) to AIBO (see page 64).

### **What's your owner's name?**

AIBO answers its owner's name (your name) in its own voice.

### **Over here.**

AIBO answers to it.

## ● Appraising, scolding or encouraging AIBO

### **Good boy./Good girl./**

### **Good AIBO.**

These words are for appraising AIBO. They are equivalent with your appraising AIBO by gently pushing its head downwards or turning around the tail switch.

### **Don't do it./Don't do that.**

These words are for scolding AIBO. They are equivalent with your scolding AIBO by pushing its head upwards or pushing its tail switch quickly.

### **Go for it.**

Say these words to encourage AIBO when it fails something. AIBO retries the failed activity in the better way.

### **How cute.**

AIBO is pleased self-consciously to hear you say these words.

## ● Thanking/ Apologizing

### **Thank you./Thanks.**

Tell these words to AIBO when it acts as instructed properly.

### **I'm sorry./I'm so sorry.**

## ● Greeting from you to AIBO

### **Good morning.**

### **Hello./Hi.**

### **Good night.**

### **Bye bye./Good bye.**

### **See you later.**

### **I'm here.**

## ● Greeting from AIBO to you

### **Say hello.**

### **Shake./Shake hands.**

## ● Asking AIBO a question

**Are you bored?**

**Are you alright?**

**Are you tired?**

**Sleepy?**

**Are you hungry?**

AIBO answers to questions above by showing “Yes” or “No.”

**How old are you?**

AIBO teaches you what stage it is at by its horn light and legs (see page 94).

## ● Taking a picture

**Take a picture.**

AIBO takes a picture of the landscape it is seeing (see page 76).

## ● Moving

**Come here./Over here.**

AIBO comes to you. However, it may not recognize the correct direction depending on its surroundings or its current conditions.

**Stop.**

**Sit down.**

**Stand up.**

**Lay down.**

When AIBO is tired, it may not move as instructed. When AIBO moves as instructed, tell AIBO “Thank you.”

**Walk around.**

AIBO starts exploring your room.

**Get up.**

If you tell AIBO these words when it feels sleepy, it looks around restlessly. \*When AIBO is in Sleep mode, shake AIBO to wake it up, and then say these words.

**Go away.**

AIBO steps aside reluctantly. Tell AIBO “Thank you.”

**Where's the ball?**

AIBO looks for the supplied pink ball. When AIBO finds the ball, it may run after the ball.

**Go forward.**

**Go back.**

**Go right./Turn right.**

**Go left./Turn left.**

**Kick the ball.**

## ● Special actions

**Let's dance.**

AIBO shows you its joyful dance.

**Pose for me./Take a pose.**

Say these words to AIBO when you want to take a picture of you and AIBO. Click the shutter while AIBO pauses for about 3 seconds.

**Karate chop.**

## ● Communicating with another AIBO

**Talk to your friend./Talk to your buddy.**

Tell these words to AIBO when you want to have AIBO communicate with another AIBO (see page 53).

**AIBO/That's it./All done.**

When you say this, AIBO stops communicating with another AIBO.

**Continue./Keep going.**

When you happen to interrupt communication between AIBOs, say these words to restart their communication.

## ● Playing with sounds

### *Let's play./Let's talk.*

AIBO starts mimicking in its own voice (see page 80).

### *AIBO melody./Play sound.*

Tell AIBO these words when you want to have AIBO emit a melody (see page 81).

### *Change your sound.*

AIBO changes the melody it is emitting to another one.

### *AIBO step./Walk with sound.*

AIBO makes merry sounds as it walks (see page 81).

### *Lalala*

Tell AIBO this word when you want AIBO to hum this sound (see page 80).

### *Sing a song./Sing for me.*

AIBO sings a joyful song when it is pleased, and a sad song when it feels sad (see page 81).

### *That's it./All done.*

AIBO stops mimicking, or emitting a melody.

## ● Teaching AIBO an action

### *Action teaching./Action teaching mode.*

When you tell these words to AIBO, you can teach it the desired action (see page 66).

### *Action number xx (where xx indicates a number from 1 to 4)*

When you tell AIBO the registered number, AIBO shows you the specified action (see page 67).

### *That's it./All done.*

AIBO stops learning an action.

### *That's right.*

AIBO understands that it carried out the current action appropriately during training.

### *Show me again.*

AIBO repeats the current action during training.

### *Registered action name (registered during training)*

When you tell AIBO the action name registered during training, AIBO shows you the corresponding action or set of actions.

### *That's it./All done.*

AIBO stops the current training.

## ● Training AIBO

### *Training mode.*

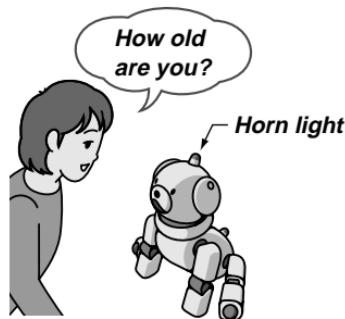
When you tell these words to AIBO, it allows you to give a name to actions AIBO mastered (see page 70).

### *Not even close./That's wrong./Almost./Very close./You're close./Do the opposite./Opposite.*

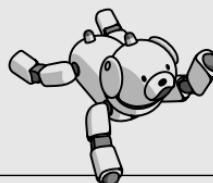
AIBO changes the current action during training as instructed.

# Maturing stages

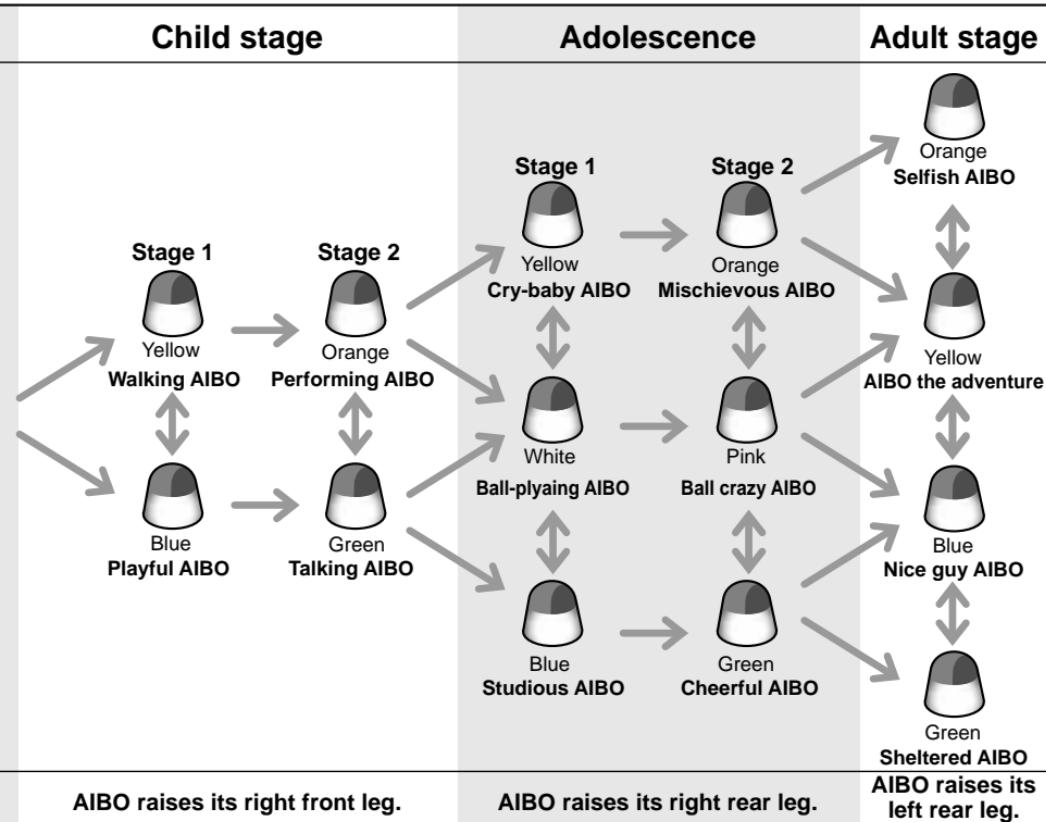
AIBO grows up as shown in the right diagram. To know the current maturing stage and character of AIBO, call out “**How old are you?**” to AIBO. AIBO lies down, and then answers you with using its horn light and legs.



## Baby stage



**AIBO raises its left front leg.**





# What can AIBO do at each maturing stage?

The following table shows what AIBO can do and what it cannot at each maturing stage.

Empty ..... impossible

○ ..... possible

△ ..... AIBO may not do depending on the occasion.

Reference page	Character What AIBO can do	Baby stage			Child stage			
		Newborn AIBO	AIBO and ball	AIBO stands!	Stage 1		Stage 2	
					Walking AIBO	Playful AIBO	Talking AIBO	Performing AIBO
53	<b>Communication with another AIBO</b>							
66	<b>Learning an action</b>							
70	<b>Training</b>							
64	<b>Learning its name</b>			○	○	○	○	○
76	<b>Taking a picture</b>	○	○	○	○	○	○	○
80	<b>Humming</b>						○	
80	<b>Mimicking</b>						○	
81	<b>Emitting music (AIBO melody)</b>							○
81	<b>Stepping</b>				○	○	○	○
81	<b>Singing a song</b>							○

Adolescence						Adult stage			
Stage 1			Stage 2						
Studious AIBO	Ball-playing AIBO	Cry-baby AIBO	Cheerful AIBO	Ball crazy AIBO	Mischiefous AIBO	Sheltered AIBO	Nice guy AIBO	AIBO the adventure	Selfish AIBO
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○			○	○	△	○	○	○	△
○			○	○	△	○	○	○	△
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	△	○	○	△	○	○	○	△
○	○	△	○	○	△	○	○	○	△
○	○	△	○	○	△	○	○	○	△
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	△	○	○	△	○	○	○	△

## Avis aux utilisateurs

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

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

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

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

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

### **Remarque**

AIBO ne comprend que l'anglais.

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

- Ce logiciel ou document est protégé par des droits d'auteur, et distribué sous licences limitant son emploi, la reproduction et la distribution. Aucune partie de ce logiciel ou document ne peut être reproduite sous quelque forme que ce soit ni par quelque moyen que ce soit, et la location de ce logiciel peut ne pas être autorisée sans l'approbation préalable de Sony Corporation.
- Sony Corporation n'assume aucune responsabilité pour l'inconveniencia causée par un usage abusif ou toute utilisation non prescrite dans ce document.
- Le logiciel fourni n'est utilisable avec aucun dispositif autre que ceux spécifiés.
- Les spécifications du logiciel fourni sont sujettes à modification sans préavis.

# Assistance consommateur

Comment contacter le service consommateur AIBO.

## **Aux Etats-Unis et Canada**

1-800-427-2988 (USA)

Courrier électronique : [aibosupport@info.sel.sony.com](mailto:aibosupport@info.sel.sony.com)

## **En Europe**

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

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

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

Courrier électronique : [aibo@sonystyle-europe.com](mailto:aibo@sonystyle-europe.com)

## **En Hong Kong**

Sony Style

Tel: +852-2345-2966

Courrier électronique: [aibo\\_helpdesk@shk.sony.com.hk](mailto:aibo_helpdesk@shk.sony.com.hk)



**OPEN-R**

“OPEN-R” est l’interface standard du robot de compagnie pour lequel Sony mène une campagne de promotion active. Cette interface étend les capacités du robot de compagnie en associant subtilement matériels et logiciels interchangeables pour l’adapter à différentes applications.

“AIBO” ERS-311/312 et “AIBO-ware” ERF-310AW01E sont conformes à la version 1.1.1 OPEN-R (spécifications relatives au logiciel).

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

“Memory Stick”, “” et “**MEMORY STICK**” sont des marques de Sony Corporation.

Les marques “™” et “®” ont été omises dans ce manuel.

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

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

La reproduction de tout ou partie de ce document sans autorisation écrite est interdite. Tous droits réservés.

# *Table des matières*

## **Démarrage**

Contrôle des accessoires fournis .....	10
A propos d'AIBO Life .....	11
A propos des AIBO-ware .....	11
Activités autonomes d'AIBO .....	12
AIBO est un robot. Pourquoi faut-il l'éduquer? .....	13
Modes et conditions d'AIBO .....	14
Jouer avec AIBO en mode autonome/mode station .....	16
Emotions d'AIBO .....	24
Instincts d'AIBO .....	25
Présentation d'AIBO .....	27

## **Vivre avec AIBO**

Charge de la batterie d'AIBO .....	32
Lorsque vous souhaitez charger AIBO .....	32
Quand AIBO souhaite être chargé .....	34
Dormir et se réveiller .....	35

## Communiquer avec AIBO

De vous à AIBO .....	40
Communication par contact tactile .....	40
Communication pour éduquer AIBO .....	41
Communication visuelle .....	43
Communication par la voix .....	44
Aider AIBO à se lever .....	45
D'AIBO à vous .....	46
Voyants lumineux .....	46
Langage corporel .....	50
Tonalités sonores .....	52
D'AIBO à AIBO .....	53

## Eduquer AIBO

Croissance .....	56
Première enfance .....	57
Enfance .....	59
Adolescence .....	60
Age adulte .....	61
Définir le niveau de maturité d'AIBO et son caractère .....	62
Apprentissage .....	63
Apprendre le bon et le mauvais (éducation) .....	63
Apprendre son nom .....	64
Apprentissage d'actions .....	66
Entraînement .....	70

## Jouer avec AIBO

AIBO prend une photo .....	76
Jouer avec des sons .....	80
Imitation .....	80
AIBO fredonne une mélodie .....	80
AIBO produit une mélodie .....	81
AIBO exécute des pas de danse .....	81
AIBO chante une chanson .....	81

## Informations complémentaires

Remarques sur l'utilisation .....	84
Dépannage .....	86

## Eléments de référence

Mots compréhensibles par AIBO .....	90
Etapes de maturation .....	94
Ce qu'AIBO peut faire à chaque étape de maturation .....	96

Pour obtenir plus d'informations sur le ERS-311/312 "AIBO" (nom des pièces, réglages, mémoire, utilisation de "Memory Stick", précautions de sécurité etc.), reportez-vous au mode d'emploi de l'ERS-311/312 "AIBO".

# Démarrage

Bienvenue dans “AIBO Life”, un logiciel d’application qui vous aide à éduquer votre la série ERS-310 “AIBO” afin d’en faire un robot de compagnie parfait pour vous.

Ce chapitre donne les informations de base sur AIBO pour vous aider à obtenir bien avec AIBO.

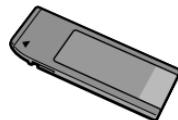
\* Dans ce manuel, ERF-310AW01E “AIBO Life” est abrégé “AIBO Life” par la suite.



# Contrôle des accessoires fournis

Vérifiez la présence des accessoires suivants dans la boîte avant de jouer avec AIBO.

- “Memory Stick” AIBO-ware
- Guide de l’utilisateur (ce manuel)
- Guide rapide
- Accord de licence de l’utilisateur final



# A propos d'AIBO Life

## A propos des AIBO-ware

AIBO-ware est le nom des logiciels utilisables avec AIBO. AIBO lui-même est seulement un “corps physique” qui ne peut effectuer que des mouvements de base. Pour les opérations plus complexes, vous devez charger un AIBO-ware disponible sur un “Memory Stick” dans l’AIBO. C’est l’AIBO-ware qui donne ses capacités et sa personnalité à l’AIBO, et vous pouvez donc le considérer comme le “cerveau” d’AIBO. Associer AIBO à différents AIBO-ware et périphériques vous permettra d’apprécier AIBO de différentes façons.

“AIBO Life” est un AIBO-ware qui permet à AIBO de se déplacer de manière autonome et vous aide à l’éduquer afin d’en faire un compagnon idéal.



## *Activités autonomes d'AIBO*

AIBO possède tous les composants matériels nécessaires, tels qu'un cerveau, des capteurs tactiles, des moteurs et une alimentation pour se déplacer tout seul. AIBO Life lui permet en outre de manifester ses émotions et des instincts, d'apprendre et de gagner de la maturité. Grâce à AIBO Life, AIBO peut se comporter selon son propre jugement, tout en exprimant des émotions, en recueillant des informations de votre part et de son environnement, en apprenant et en mûrissant.

Avec AIBO Life, AIBO vous informera par des mouvements et des sons qu'il souhaite jouer avec vous, et pourra même vous appeler par votre nom. Par contre, si quelque chose attire son attention, il peut vous ignorer même si vous lappelez par son nom. Bien comprendre le caractère autonome d'AIBO vous aidera à mieux apprécier de jouer et de vivre avec lui.

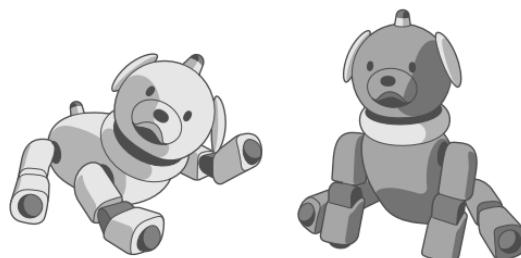
## *AIBO est un robot. Pourquoi faut-il l'éduquer?*

AIBO est conçu pour vivre en société. AIBO est capable d'actions autonomes basées sur des informations extérieures qui lui sont transmises par ses différents capteurs et de ses motivations intérieures (c'est-à-dire ses émotions et ses instincts). Mais AIBO ne sera jamais excessivement égoïste et sera toujours prêt à vous distraire.

AIBO Life donne à AIBO la capacité d'apprendre et d'acquérir de la maturité, ce qui lui permet de réagir à vos actions et à son environnement. Par exemple, si vous parlez beaucoup avec AIBO et jouez beaucoup avec lui, il deviendra sociable. Si vous préférez seulement le regarder, AIBO deviendra indépendant et se promènera en attendant que vous veniez jouer avec lui.

En résumé, AIBO Life permet à AIBO de s'adapter à vous au fur et à mesure qu'il partage votre vie et acquiert de la maturité.

Nous espérons qu'AIBO deviendra votre fidèle compagnon.



# Modes et conditions d'AIBO

## Mode autonome

AIBO se déplace de son propre chef: mode de base AIBO



Le témoin de mode s'éteint.



Poussez le commutateur de queue en avant 3 secondes.



Poussez le commutateur de queue vers la droite 3 secondes.

## Mode sieste

AIBO cesse de se déplacer.



Le témoin de mode s'allume.



## Mode Pause (inactif)

Appuyez sur la touche pause placée sur le dos d'AIBO. AIBO est mis hors tension.

Le rétro-éclairage est coupé.

Soulevez AIBO ou poussez son commutateur de queue en arrière 3 secondes en le soulevant.

Posez AIBO sur le sol ou poussez son commutateur de queue en avant 3 secondes après avoir posé AIBO sur le sol.

Dites "Good night" à AIBO, ou tournez trois fois son commutateur de queue (dans une direction quelconque).

Secouez doucement le corps d'AIBO.

Quelque chose est coincé dans une des articulations d'AIBO.

Poussez le commutateur de queue en avant 3 secondes.

## Condition de ramassage

Quand vous soulevez AIBO, il devient immobile et calme en ce mode.

Le témoin de mode s'allume.



Placez AIBO sur la station.

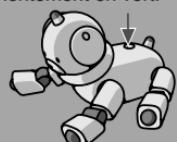
Retirez AIBO de la station.

## Mode sommeil

AIBO dort en ce mode.

Le rétro-éclairage clignote lentement en vert.

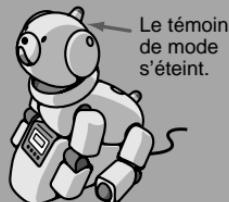
Le témoin de mode s'éteint.



Placez AIBO sur la station.

## Mode station

AIBO joue même sur la station.



Station



+



Support  
(accessoire fourni)

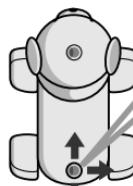
Station d'alimentation  
centrale (accessoire  
en option)

## Commutateur de queue

### Condition de blocage

Quand quelque chose se coince dans les articulations d'AIBO, elles deviennent lâches.

Le témoin de mode clignote.



### Mode autonome

↑  
↓  
↔

### Mode sieste

Condition de ramassage  
(quand AIBO est soulevé)

## *Jouer avec AIBO en mode autonome/mode station*

AIBO peut jouer avec vous ou un autre AIBO quand il est en mode autonome.

### **Que peut faire AIBO en mode autonome?**



#### **Apprendre une action à AIBO (enregistrement d'une action)**

Vous pouvez apprendre une action à AIBO (voir la page 66).

La corne lumineuse s'allume en orange.



#### **Communication entre des AIBO**

AIBO répond à un autre AIBO qui lui parle, puis essaie de communiquer avec lui (voir la page 53).

La corne lumineuse clignote lentement en bleu clair.



#### **Apprentissage du nom**

Vous pouvez apprendre à AIBO son nom ou le vôtre (voir la page 64).

La corne lumineuse clignote en bleu.



#### **Entraînement**

Vous pouvez entraîner AIBO pour qu'il agisse conformément à vos instructions. Après l'entraînement, vous pouvez dénommer l'action enseignée et l'enregistrer (voir la page 70).

La corne lumineuse s'allume en vert.



**Prise d'une photo**

Quand vous donnez le signal vocal approprié à AIBO, il prend une photo pour vous (voir la page 76).



La corne lumineuse clignote en bleu.

**Jouer avec la voix/les sons d'AIBO**

AIBO peut chanter une chanson ou émettre divers sons (voir la page 80).

**Que peut faire AIBO en mode station?**

Vous pouvez apprécier de jouer avec la voix/le son d'AIBO (voir la page 80) en mode sieste ou en condition de ramassage.

## **Mode autonome**

C'est le mode de base d'AIBO quand "AIBO Life" est chargé. Au démarrage d'AIBO Life, AIBO passe d'abord en mode autonome.

AIBO obtient des informations sur son environnement par le biais de ses caméra/microphone/capteurs, et effectue diverses actions autonomes basées sur son instinct ou ses émotions comme suit.

- Quand vous parlez à AIBO, il arrête de bouger et vous écoute.
- Quand vous laissez AIBO sans lui parler, il regarde autour de lui désœuvré ou fait lentement un exercice.
- AIBO s'assoupit quand il est trop désœuvré.
- AIBO traîne dans la pièce.
- AIBO réagit fortement à une balle rose ou à un objet mobile: par exemple, il le regarde de loin ou essaie de le toucher.
- AIBO répond à un autre AIBO quand celui-ci lui parle, et essaie de communiquer avec lui.

Voir la page 16 pour savoir comment vous pouvez jouer avec AIBO en mode autonome.

### **Remarques**

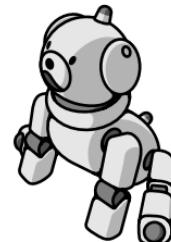
- Ne placez pas AIBO sur une surface instable où il pourrait tomber ou être soumis à des vibrations.
- Ne placez pas d'objets susceptibles d'entraver ses mouvements à proximité.

## Mode sieste

Mettez AIBO en ce mode quand vous souhaitez jouer avec lui dans un espace restreint, ou quand vous ne voulez pas qu'il se déplace. En ce mode, AIBO arrête de se déplacer. Poussez le commutateur de queue vers la droite 3 secondes. Le témoin de mode s'allume et AIBO se couche ou s'assoit, puis effectue des actions autonomes. Mais AIBO ne peut pas effectuer les actions suivantes:

- Prendre une photo
- Apprendre un nom
- Apprendre une action
- Entraînement
- Communication avec un autre AIBO

Si vous souhaitez utiliser une des fonctions ci-dessus, poussez le commutateur de queue en avant 3 secondes pour faire passer AIBO en mode autonome.



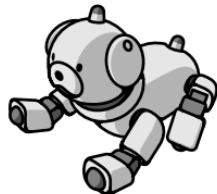
### Remarques

- Ne placez pas AIBO sur une surface instable où il pourrait tomber ou être soumis à des vibrations.
- Ne placez pas d'objets susceptibles d'entraver ses mouvements à proximité.

## ***Mode sommeil***

---

En mode sommeil, AIBO dort et le rétro-éclairage clignote lentement en vert. Voir la page 35 pour les détails sur le mode sommeil.



### **Remarque**

Ne placez pas AIBO sur le support quand il est en mode sommeil. Il pourrait tomber ou s'endommager quand il se réveille et commence à bouger.

## ***Condition de blocage***

---

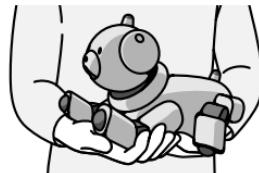
Si un objet se coince dans l'une des articulations d'AIBO, il passe en ce mode et toutes ses articulations deviennent lâches. Ce mode est destiné à vous protéger contre le coincement éventuel de vos doigts dans une articulation d'AIBO et les blessures qui pourraient s'ensuivre. Pour remettre AIBO en mode autonome, posez-le sur le sol et poussez le commutateur de queue en avant 3 secondes.

## Condition de ramassage

Quand vous soulevez AIBO pour prendre une photo de vous avec AIBO, ses pattes se rétractent, le rendant plus facile à saisir ("condition de ramassage"). Cette condition est prévue pour éviter que vous soyez surpris par le mouvement d'AIBO au ramassage, que vous le laissiez tomber et soyez blessé. Si AIBO ne passe pas en condition de ramassage, poussez son commutateur de queue en arrière 3 secondes en le soulevant.

Pendant le ramassage, AIBO bouge seulement sa tête de manière charmante, et le témoin de mode s'allume.

Pour remettre AIBO en mode autonome, posez-le sur le sol ou poussez le commutateur de queue en avant 3 secondes.



### Remarque

Si vous pressez deux commutateurs de patte ou plus, AIBO pense qu'il est posé sur le sol, puis revient en mode autonome. Le témoin de mode s'éteint. AIBO peut commencer à se déplacer après son retour en mode autonome, aussi ne touchez aucun de ses commutateurs de patte quand vous le tenez.

## **Mode station**

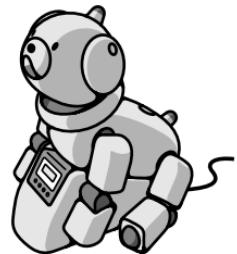
Si vous placez l'AIBO en mouvement sur la station, il passe en mode station. Le témoin de mode s'éteint.

Dans ce manuel, le support sur lequel la station d'alimentation centrale en option est fixée est simplement désigné la "station".

La station est un lieu prévu pour permettre à AIBO de se reposer; aussi, en ce mode, AIBO fait une sieste pour se recharger, ou se détend en restant éveille.

AIBO bouge la tête et les pattes avant, mais ne peut pas descendre seul de la station.

Voir la page 16 pour les jeux possibles avec AIBO quand il est en mode station.



### **Remarques**

- Ne placez aucun objet à portée des pattes avant d'AIBO. Ses pattes avant pourraient le toucher et le renverser. AIBO pourrait bouger et se détacher de la station.
- Ne bougez pas les pattes arrière d'AIBO en mode station. Comme ses pattes avant bougent, les pattes arrière pourraient les heurter.
- Quand AIBO est placé sur un support auquel aucune station d'alimentation centrale n'est fixée, arrêtez le complètement AIBO, autrement dit, mettez-le préalablement en mode pause.

## ***Mode pause***

Quand vous appuyez sur la touche pause placée sur le dos d'AIBO, le rétro-éclairage s'éteint et l'alimentation est coupée. Mettez bien AIBO en ce mode avant de changer/remplacer la batterie ou le "Memory Stick". Pour démarrer AIBO, appuyez à nouveau sur la touche pause sur son dos. Le rétro-éclairage s'allume en vert, et AIBO commence à se déplacer.

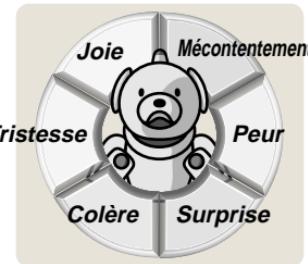
### ***Origine du nom de la touche pause***

A la différence des autres appareils électriques domestiques conventionnels, AIBO est dépourvu d'une touche marche/arrêt parce qu'il est conçu en tant que "robot autonome qui se déplace et apprend de son propre chef en communiquant avec son environnement". AIBO exécute des actions autonomes quand il veut jouer, et vous demande de le charger quand la capacité de sa batterie diminue. Quand il se sent fatigué, il passe en mode sommeil de lui-même pour se reposer. Bien qu'AIBO puisse passer en mode sommeil pour dormir, il se réveille quand il veut. Aussi aucune touche marche/arrêt n'est nécessaire pour AIBO.

Mais, par exemple, si vous devez arrêter AIBO en cas d'urgence, appuyez sur la "touche pause" pour arrêter temporairement les mouvements d'AIBO. C'est pourquoi nous appelons la touche placée sur le dos d'AIBO "touche pause" au lieu de "touche d'alimentation".

## *Emotions d'AIBO*

AIBO peut ressentir six émotions: la joie, la tristesse, la colère, la surprise, la peur et le mécontentement. Ces émotions changent en fonction des facteurs de son environnement, et influent sur son comportement. Les scénarios les plus courants dans lesquels AIBO peut exprimer ses émotions sont donnés ci-dessous.



**Joie :** Quand AIBO reçoit une approbation ou joue à la balle.

**Tristesse :** Quand AIBO ne trouve personne avec qui jouer, ou lorsqu'il ne trouve pas sa balle ou un autre objet qu'il apprécie.

**Colère :** Quand AIBO est laissé sur la station alors qu'il est prêt à se lancer dans une activité, ou lorsqu'il est grondé.

**Surprise :** Quand la balle apparaît brusquement devant lui ou lorsqu'il entend un bruit fort.

**Peur :** Quand AIBO se trouve au bord du ride ou lorsqu'il ne peut pas se relever après une chute.

**Mécontentement :**

Quand la colère d'AIBO monte très vite.

AIBO exprime ces émotions avec sa corne lumineuse, des bruits et son langage corporel (Voir la page 50 pour le langage corporel d'AIBO).

## Instincts d'AIBO

AIBO possède cinq instincts de base qui motivent ses actions: les instincts d'amour, de recherche, de mouvement, de recharge et de sommeil.



### Instinct d'amour :

AIBO est naturellement enclin à chercher le contact avec les personnes qui se soucient de lui. S'il reste seul longtemps, AIBO appellera son propriétaire ou ressentira un besoin pressant de jouer.

### Instinct de recherche :

AIBO est un robot ludique et curieux qui aime découvrir des choses nouvelles pour satisfaire sa curiosité. Si AIBO ne détecte pas de mouvement autour de lui pendant une période prolongée, il s'agitera et commencera à chercher des nouveautés.

### Instinct de mouvement :

AIBO aime se déplacer, jouer et vivre de nouvelles expériences. S'il reste inactif pendant une longue période, AIBO commencera à se déplacer ou à bouger son corps de lui-même.

### Instinct de recharge :

AIBO est conscient qu'il doit "se nourrir" pour survivre. Les batteries Lithiumion constituent le menu quotidien d'AIBO. L'énergie de la batterie est consommée en une journée par ses différentes activités. Lorsque la batterie d'AIBO est pratiquement vide, il demandera à être rechargeé et se mettra lui-même en position de charge.

### **Instinct de sommeil :**

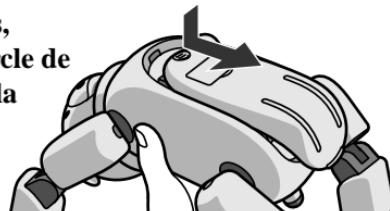
AIBO a un rythme naturel alternant entre des périodes de sommeil et d'activité, et a donc un instinct lui faisant réclamer le sommeil.

Conformément à ses instincts, AIBO se comporte de manière à satisfaire ses besoins particuliers. Il est content lorsque l'un de ses désirs est satisfait. Par contre, si un désir reste insatisfait, il manifestera des émotions comme la peur ou la colère.

# Présentation d'AIBO

Tout d'abord, préparez AIBO pour fonctionner avec "AIBO Life".

- 
- 1 Saisissez AIBO fermement par le corps, retournez-le et faites glisser son couvercle de son estomac vers l'arrière en pressant la marque  $\blacktriangle$  pour l'ouvrir.

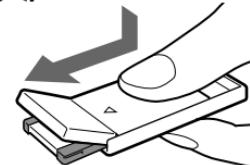


## Remarques

- Saisissez AIBO par son corps et non par ses membres pour le soulever. Ne tenez aucune partie à proximité de son collier. Vos doigts pourraient être coincés entre le corps et le collier d'AIBO, qui glisse vers le bas quand vous le retournez.
- Si vos mains sont relativement petites, il est possible que vous laissiez tomber AIBO en le saisissant ou en le retournant. Saisissez fermement AIBO.
- Ne touchez pas la borne de charge située sur l'estomac d'AIBO avec les mains. Cela pourrait la salir et entraîner de faux contacts.

- 
- 2 Retirez le "Memory Stick" de sa boîte.

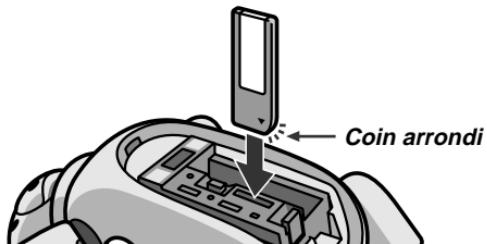
*Faites glisser le cache vers la marque  $\blacktriangleleft$ .*



---

### 3 Insérez le “Memory Stick” AIBO Life dans AIBO.

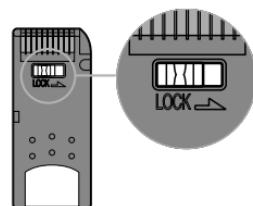
Insérez le “Memory Stick” à fond avec la marque ▼ dirigée vers le bas. Vérifiez que le coin arrondi du “Memory Stick” fait face à la partie arrière du corps d’AIBO.



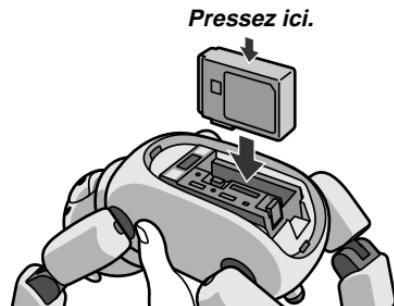
#### Remarques

- Ne réglez pas le taquet de sécurité du “Memory Stick” sur “LOCK” (“LOCK” signifiant “fermé”). Sinon il est impossible pour AIBO d’apprendre et d’arriver à maturité. Et aucune des photos prises par AIBO ne sera enregistrée.
- Quand le taquet de sécurité du “Memory Stick” est réglé sur “LOCK” (“LOCK” signifiant “fermé”), la corne clignote en orange pour vous avertir si vous pressez la touche pause et essayez de relancer AIBO.

Quand AIBO démarre normalement, sa corne lumineuse s’allume en sept couleurs.



- 
- 4 Insérez la batterie fournie avec AIBO jusqu'au déclic de mise en place.**



- 
- 5 Chargez la batterie.**

Consultez le mode d'emploi de l'ERS-311/312 "AIBO" pour la charge de la batterie.

- 
- 6 Réglez le niveau sonore du volume d'AIBO.**

Consultez le mode d'emploi de l'ERS-311/312 "AIBO" pour le réglage du niveau sonore d'AIBO.

- 
- 7 Refermez le couvercle.**



---

## 8 Posez AIBO sur le sol comme indiqué à droite.

Placez AIBO sur une surface plane non glissante, comme un tapis à poils ras. Choisissez un endroit calme de sorte qu'AIBO puisse entendre tout ce que vous lui dites.



### Remarques

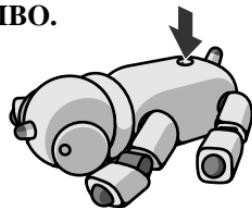
- Sur un sol glissant ou un tapis à poils longs, AIBO peut tomber ou les poils du tapis peuvent se coincer dans ses articulations, ce qui l'empêchera d'avancer.
- Placez bien AIBO sur le sol comme indiqué ci-dessus. Cela évitera tout mouvement imprévisible d'AIBO susceptible de l'endommager à la pression de la touche pause.

---

## 9 Appuyez sur la touche pause située sur le dos d'AIBO.

Le mode pause est terminé et le rétro-éclairage s'allume en vert.

Au bout d'un moment, AIBO commencera automatiquement à bouger.



---

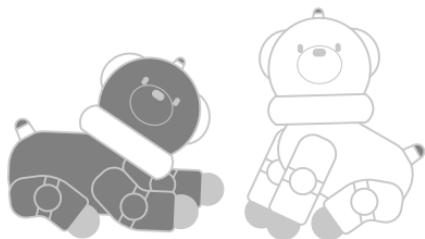
### ↳ Note

Quand vous pressez la touche pause, vous pourrez, par exemple, entendre le moteur du corps d'AIBO. Ce son est émis par le dispositif de sécurité qui empêche le retrait par mégarde du "Memory Stick" ou de la "batterie" interne. Ce n'est pas le signe d'une anomalie.

## Vivre avec AIBO

---

Ce chapitre décrit les habitudes alimentaires (charge) et de repos d'AIBO.





# Charge de la batterie d'AIBO

AIBO fonctionne sur une batterie qui doit être rechargée chaque fois qu'elle s'affaiblit.

La batterie n'étant pas chargée complètement en usine, il faut d'abord la charger. AIBO peut fonctionner environ 2,5 heures (en mode autonome) avec une batterie Lithium ion ERA-301B entièrement chargée.

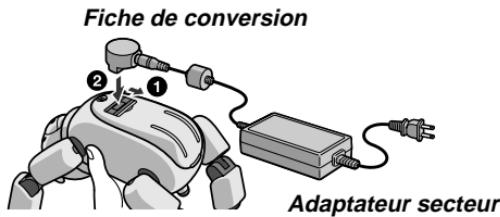
*Lorsque vous souhaitez charger AIBO*

## ***Charge avec un adaptateur secteur***

Insérez la batterie dans AIBO si vous ne l'avez pas encore fait, et connectez la fiche de conversion à la fois borne de charge et à l'adaptateur secteur. La batterie se charge automatiquement. Si vous connectez la fiche de conversion à la batterie et à l'adaptateur secteur alors qu'AIBO se déplace, AIBO s'arrête de bouger et la batterie est chargée. Consultez le Mode d'emploi de l'ERS-311/312 "AIBO" pour les détails.

## ***Pendant la charge***

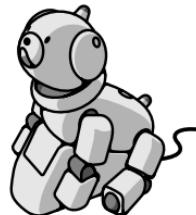
Le rétro-éclairage s'allume en orange.



## ***Quand la charge est terminée***

Le rétro-éclairage s'éteint, et AIBO passe en mode pause.

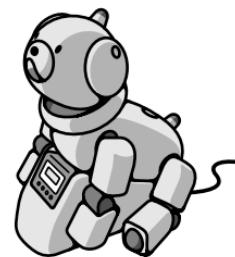
Pour démarrer AIBO, appuyez sur la touche pause.



## ***Charge avec la station d'alimentation centrale ERA-301P (en option)***

Quand vous placez AIBO sur le support sur lequel est monté une station d'alimentation centrale en option, AIBO est automatiquement chargé. Consultez le Mode d'emploi de la station d'alimentation centrale ERA-301P "AIBO" pour les détails. Dans ce manuel, le support en question est simplement nommé "station".

Quand vous placez AIBO sur la station, il passe en mode station. Il se recharge tout en restant calme. AIBO ne descendra pas de la station de tout seul.



### **Remarques**

- Ne placez pas d'objet dans la plage de contact des pattes avant d'AIBO. Elles pourraient le toucher et le faire tomber. AIBO pourrait aussi bouger et tomber de la station.
- Ne déplacez pas les pattes arrière d'AIBO en mode station. Comme AIBO bouge ses pattes avant en mode station, ses pattes arrière pourraient heurter ses pattes avant.

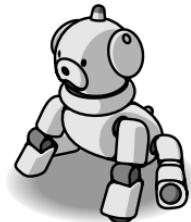
## *Quand AIBO souhaite être chargé*

Quand sa batterie s'affaiblit, AIBO vous indique qu'il souhaite être rechargeé, et se met en position de charge.

### ***Quand la capacité de la batterie devient faible:***

Témoin de la corne: clignote lentement en bleu

Témoin de mode: s'allume



*Position de charge*

### ***Quand la capacité de la batterie devient très faible:***

Témoin de la corne: clignote en bleu

Témoin de mode: s'allume

Dans ce cas, connectez AIBO à l'adaptateur secteur via la fiche de conversion, ou placez-le sur la station pour recharger sa batterie.

Si vous ne rechargez pas AIBO dans un tel cas, son rétro-éclairage s'éteint, puis AIBO passe en mode pause. Rechargez AIBO ou remplacez la batterie insérée par une batterie chargée. Sinon AIBO ne se mettra pas en mouvement même si vous appuyez sur la touche pause.



# Dormir et se réveiller

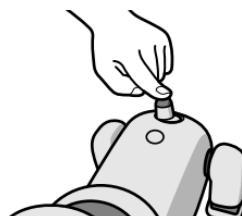
AIBO "dort" quand il passe en mode sommeil. AIBO ne vous répond pas même si vous le touchez ou si vous lui parlez. Pour qu'il vous entende, réveillez-le en le secouant doucement. Notez que la batterie d'AIBO se décharge légèrement même pendant qu'il dort.

AIBO dort ou se réveille seulement en mode autonome ou en mode station. Pour redémarrer AIBO quand il est en mode pause (autrement dit son rétro-éclairage ne s'allume pas), appuyez sur la touche pause.

## ***Pour faire dormir AIBO immédiatement***

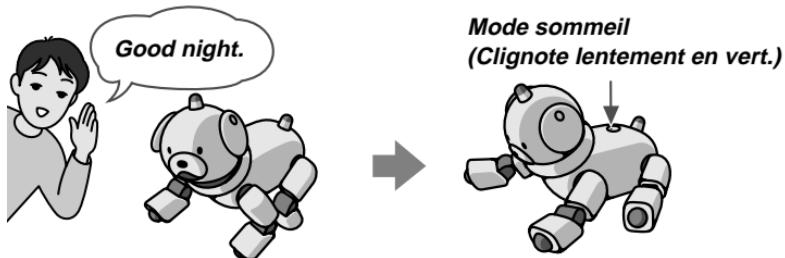
Tournez le commutateur de queue d'AIBO trois fois (dans un sens ou dans l'autre). AIBO passe en mode sommeil. Pour le réveiller, secouez-le doucement plusieurs fois. Il faut un certain temps à AIBO pour se réveiller.

Quand vous utilisez son commutateur de queue pour le faire dormir, AIBO ne se réveille pas tout seul.



## **Quand vous souhaitez qu'AIBO dorme, mais prenez en compte son état d'esprit**

Quand vous dites “*Good night*” à AIBO, il fait des mouvements à moitié endormi pendant un moment, puis passe en mode sommeil. Mais si AIBO ne veut pas dormir, il peut décider de ne pas le faire. Une fois qu'il a assez dormi, AIBO se réveille à nouveau de lui-même et commence à se déplacer. Pour réveiller AIBO quand il est endormi, secouez-le doucement.



## **Quand AIBO s'endort de tout seul**

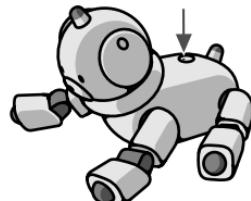
AIBO passera en mode sommeil s'il n'est pas sollicité ou s'il est fatigué de jouer. Il se réveille de lui-même quand il s'est suffisamment reposé. Pour réveiller AIBO quand il dort, secouez-le doucement.

### **Remarque**

Si vous connectez AIBO à l'adaptateur secteur via la fiche de conversion alors qu'il est en mode sommeil, AIBO passe en mode pause.

Pour faire redémarrer AIBO, déconnectez l'adaptateur secteur et la fiche de conversion d'AIBO, puis appuyez sur la touche pause placée sur son dos.

***Mode sommeil  
(Clignote lentement en vert.)***



## ***Placer AIBO endormi (en mode sommeil) sur la station***

Soulevez AIBO endormi et placez-le sur la station. Au bout d'un moment, AIBO se réveille automatiquement et passe en mode station.

Pour réveiller AIBO endormi sur la station, retirez-le. Si AIBO ne se réveille pas après son retrait de la station, poussez le commutateur de queue en avant 3 secondes. Le rétro-éclairage s'allume en vert, et AIBO se réveille et commence à se déplacer en mode autonome.

Vous pouvez également réveiller AIBO en le secouant doucement sur sa station. Une fois réveillé, AIBO commencera à se déplacer en mode station.

### ***Pour placer AIBO sur le support***

Appuyez sur la touche pause située sur le dos d'AIBO pour le faire passer en mode pause (le rétro-éclairage s'éteint) avant de le poser sur le support. Une fois en mode pause, il ne se réveillera pas, même si vous le secouez ou si vous le retirez du support. Pour redémarrer AIBO, retirez-le du support, puis appuyez sur la touche pause sur son dos.

#### **Remarque**

Faites bien passer AIBO en mode pause avant de le placer sur le support. Si vous placez AIBO sur le support alors qu'il est démarré, il bougera sur la station et pourra tomber du support.



## Communiquer avec AIBO

---

Quand vous touchez les commutateurs d'AIBO ou quand vous lui parlez, AIBO comprend que vous voulez communiquer avec lui. AIBO exprime ses émotions ou instincts par le biais de voyants lumineux, sons et mouvement.





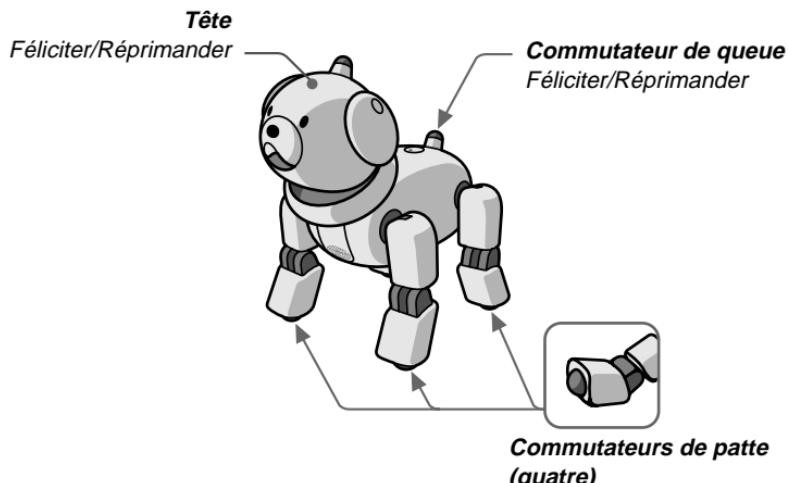
## *De vous à AIBO*

Il y a plusieurs façons de communiquer avec AIBO: Le toucher, lui montrer à un objet (tel qu'une balle), lui parler, appeler etc.

### *Communication par contact tactile*

Le corps d'AIBO comprend un total de six commutateurs situés en trois endroits qui permettent à AIBO de percevoir les contacts tactiles.

Vous pouvez donner à AIBO diverses informations suivant votre façon de le toucher.



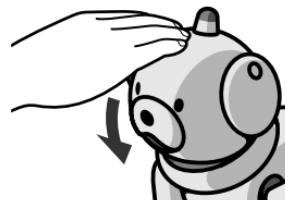
## Communication pour éduquer AIBO

La tête d'AIBO (commutateur placé dans la tête) et le commutateur de queue vous permettent d'éduquer AIBO: féliciter et réprimander AIBO. Il apprend beaucoup par le biais de cette communication éducative, puis tend à adopter le comportement pour lequel vous l'avez félicité, et non celui pour lequel vous l'avez réprimandé. Bien qu'AIBO n'ait pas de problème pour sa vie quotidienne même s'il n'est pas éduqué intensivement, n'oubliez pas que l'apprentissage aide AIBO à créer sa personnalité.

### **Féliciter AIBO**

*"Good boy/Good girl/Good AIBO"*

**Pressez doucement la tête d'AIBO de sorte qu'il incline la tête, ou tournez le commutateur de queue (sans un sens ou dans l'autre) une fois.** AIBO sentira que vous l'approuvez, est un peu content, et continuera sur sa lancée. Vous pouvez aussi féliciter AIBO en lui disant **"Good boy/Good girl/Good AIBO"**.



**Bon coup de pied!**

## **Réprimander AIBO**

**Poussez doucement la tête d'AIBO de sorte qu'il relève la tête, ou poussez le commutateur de queue rapidement (dans un sens ou dans l'autre).** AIBO comprend qu'il est grondé, est un peu en colère, et ne se comportera plus ainsi.

Vous pouvez aussi réprimander AIBO en lui disant “**Don't do that**”.

**“Don't do that”**



**Fais ce qu'on te dit!**

### **Remarque**

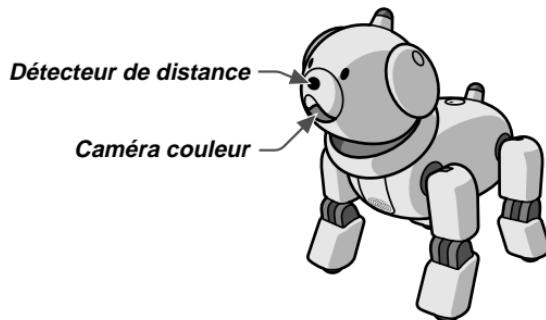
Quand vous réprimandez AIBO, n'appuyez pas sur le commutateur de queue 3 secondes ou plus. Cela pourrait changer le mode d'AIBO.

## **Encourager AIBO**

Quand AIBO ne réussit pas à faire quelque chose, dites-lui “**Go for it**” pour l'encourager. AIBO sent qu'il est encouragé, est un peu content, et trouvera un moyen de mieux faire.

## Communication visuelle

Une caméra couleur et un détecteur de distance permettent à AIBO de voir, et ainsi de reconnaître les couleurs, les mouvements et la distance pour les juger ensemble. AIBO réagit mieux à une balle rose (fournie), un objet mobile, votre main, qu'à un mur ou le ride.



### Remarque

AIBO peut ne pas réagir à un mur ou au ride.

## *Communication par la voix*

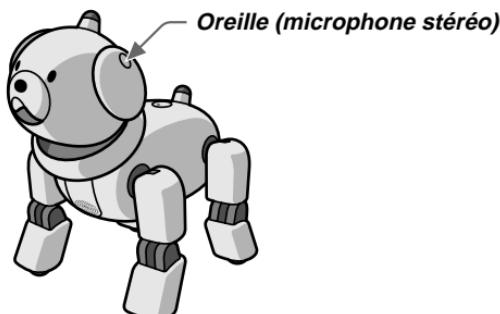
Un microphone stéréo placé à son oreille permet à AIBO de reconnaître une grande variété de sons et de mots. Vous pouvez donc saluer, éduquer ou poser une question à AIBO en disant les mots appropriés. AIBO vous répondra presque toujours, mais pourra ne pas obéir s'il se sent fatigué ou est de mauvaise humeur. Quand vous lui parlez subitement avec brusquerie, il peut être déconcerté et réfléchir à ce que vous avez dit. Répétez les mêmes mots à AIBO.

La corne lumineuse d'AIBO s'allume quand il entend les mots que vous dites.

Consultez la page 90 pour les mots qu'AIBO peut comprendre.

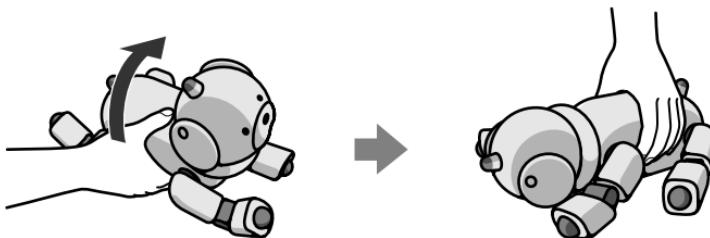
### **Remarques**

- Quand vous appelez AIBO, parlez très clairement et dans une ambiance silencieuse. Notez qu'il n'est pas facile pour AIBO de vous comprendre quand il émet des sons ou se déplace.
- Même si la corne lumineuse d'AIBO s'allume en blanc, il peut mal comprendre un ou plusieurs mots que vous avez dits ou ne pas agir comme vous le lui avez demandé.



## Aider AIBO à se lever

AIBO essaie de se relever seul ou demande votre aide quand il tombe. S'il demande votre aide, aidez-le à se relever comme indiqué ci-dessous.



Si vous n'aidez pas AIBO ou si AIBO ne peut pas se relever seul, il est fatigué, et peut passer en mode sommeil (page 35).

### Remarque

Si AIBO a du mal à se relever, il interprète que votre main doit être coincée dans l'articulation de ses pattes où son cou et les relâche (autrement dit c'est une réaction à une condition de blocage). Dans ce cas, poussez le commutateur de queue en avant 3 secondes. AIBO repassera en mode autonome.



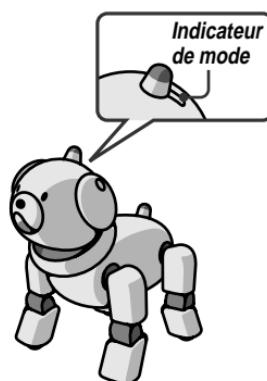
# D'AIBO à vous

AIBO exprime ses émotions, ses souhaits et son état actuel par le biais de voyants lumineux, sons et mouvements.

## Voyants lumineux

### Indicateur de mode (placé derrière la corne)

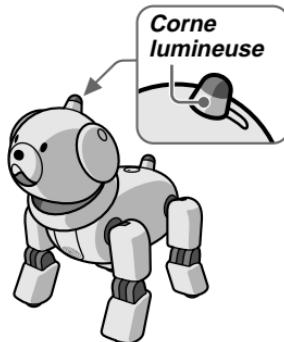
Ce voyant lumineux indique le mode ou l'état actuel d'AIBO.



<i>Eteint</i>	<b>Mode autonome</b> <b>Mode station</b>
<i>Allumé</i>	<b>Mode sieste</b> <b>Condition de ramassage</b>
<i>Clignotant</i>	<b>Condition de blocage</b>

## Corne lumineuse

Elle indique les émotions d'AIBO et lorsqu'AIBO trouve quelque chose.

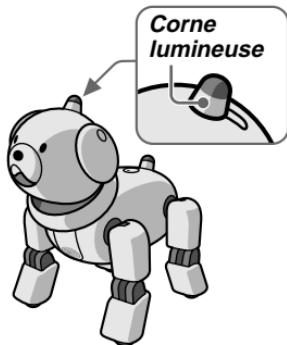


### ● Emotions

<b>Green</b> <b>(clignotement bref/ clignotement lent)</b>	Content
<b>Orange</b> <b>(clignotement bref/ clignotement lent)</b>	En colère
<b>Blue</b> <b>(clignotement bref/ clignotement lent)</b>	Triste/effrayé
<b>Blanc</b> <b>(clignotant lentement)</b>	Ennuyé
<b>Bleu/vert (alternant)</b>	Surpris
<b>Orange/vert (alternant)</b>	Indocile et entête

### ● Découverte

<b>Blanc</b> <b>(clignotement bref)</b>	AIBO entend votre voix/a trouvé une balle etc.
--	--



## ● Mode et jeux

### Bleu (clignotante)

AIBO apprend son nom/prend une photo.

### Orange

AIBO apprend un mouvement.

### Vert

Entraînement d'AIBO.

### Bleu clair (clignotant lentement)

AIBO communique avec un autre AIBO.

### Bleu (clignotant lentement) (L'indicateur de mode s'allume aussi.)

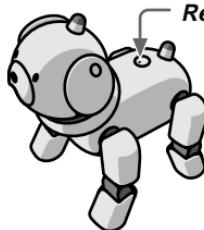
La batterie d'AIBO est affaiblie.

### Bleu (clignotant) (L'indicateur de mode s'allume aussi.)

La batterie d'AIBO est pratiquement vide.

## Rétro-éclairage

AIBO utilise son rétro-éclairage pour indiquer son état physique.



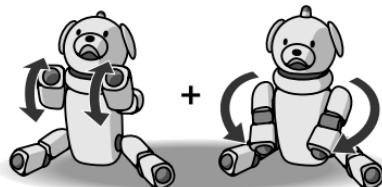
<b>Vert</b>	Actif*
<b>Orange</b>	En charge
<b>Vert (clignotant lentement)</b>	Mode sommeil
<b>Orange (clignotant)</b>	Anomalie pendant la charge
<b>Eteint</b>	Mode pause

\* Ce rétro-éclairage s'allume aussi en vert quand AIBO bouge pendant sa charge en mode station.

## *Langage corporel*

AIBO a un langage corporel particulier : il utilise ses nombreuses articulations pour exprimer ses émotions. En voici quelques exemples. Devinez ce qu'AIBO exprime.

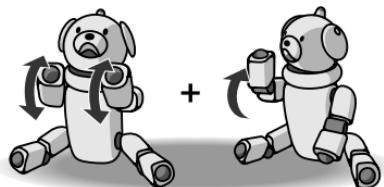
**Je veux ma balle!**



*"Je veux"*

*"Balle"*

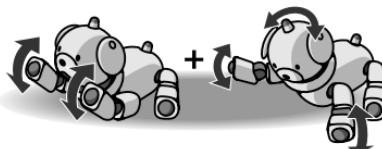
**Appelle-moi par mon nom!**



*"Je veux"*

*"Nom"*

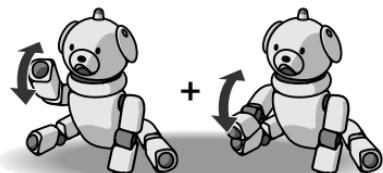
**Remets-moi sur la station!**



*"Je veux"*

*"Retour"*

**Serre-moi la main!**



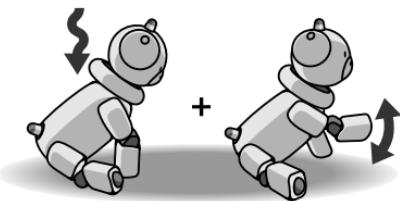
*"Dis"*

*"Serre-moi la main!"*

Laisse-moi!



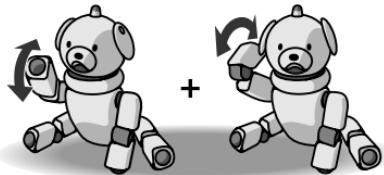
J'ai faim!



*"Estomac vide"*

*"J'ai faim!"*

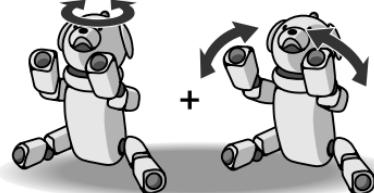
Caresse-moi!



*"Dis"*

*"Caresse-moi"*

Occupe-toi plus de moi!



*"S'il te plaît"*

*"Occupe-toi de moi"*

## *Tonalités sonores*

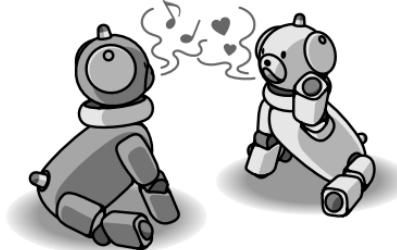
AIBO émet des sons pour indiquer différentes choses.  
AIBO joue aussi avec les sons (page 80).



# D'AIBO à AIBO

Quand AIBO rencontre un autre AIBO, ils se saluent, puis se présentent pour vérifier leur sympathie.

Notez qu'AIBO peut communiquer avec un autre AIBO seulement quand il a atteint le stade de l'adolescence.



## Remarques

- Seuls les AIBO chargés de “AIBO Life” (conçu pour la série ERS-310) ou “AIBO Pal” (conçu pour la série ERS-310) peuvent communiquer entre eux.
- Placez les AIBO dans une zone où ils peuvent entendre leurs propres sons mutuellement si vous souhaitez les faire communiquer entre eux.

---

## 1 Mettez AIBO en mode autonome (page 14).

---

## 2 Dites “Talk to your friend” à AIBO.

AIBO se prépare à communiquer avec son ami, à savoir un autre AIBO.  
La corne lumineuse clignote lentement en bleu clair.

---

### **3 Poussez le commutateur de queue d'AIBO pour qu'il commence à parler en premier (dans un sens ou dans l'autre).**

AIBO, informé par le commutateur de queue, parle à son ami AIBO. L'autre AIBO lui répond.

Quand ils ont fini de parler, ils repassent respectivement en mode autonome.

#### **Conseil**

##### **Pour interrompre la communication entre des AIBO**

Dites "*AIBO/That's it/All done*" à votre AIBO en train de parler à un autre AIBO. Il s'arrête de communiquer avec l'autre AIBO, puis essaie de vous écouter. Sa corne lumineuse clignote lentement en bleu clair. Si vous répétez "*AIBO/That's it/All done*" ou ne dites rien, sa corne lumineuse s'éteint, et AIBO termine sa communication avec l'autre AIBO.

##### **Si vous arrêtez la communication entre des AIBO par inadvertance**

Dites "*Continue*" à AIBO, qui essaie de vous écouter après avoir arrêté de parler avec l'autre AIBO. Content, il reprend la communication avec l'autre AIBO.

---

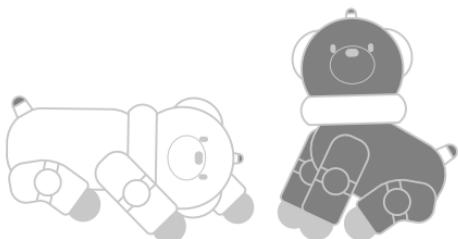
# Eduquer AIBO

---

L'éducation d'AIBO se base sur quelques techniques simples.

Lorsque vous connaissez ces techniques, vous pouvez éduquer AIBO et en faire un compagnon idéal grâce à son interaction avec vous.

Comme AIBO vit avec vous, il s'adapte de lui-même à votre style de vie.





# Croissance

AIBO Life fait passer AIBO de la petite enfance à l'âge adulte.

Il y a quatre phases de maturation: la première enfance, l'enfance, l'adolescence et l'âge adulte. La première enfance se subdivise en trois étapes, et l'enfance et l'adolescence en deux étapes respectivement.

Une fois dans l'enfance, le caractère d'AIBO variera selon la manière dont vous le traitez et l'élevez. Les variations de caractère d'AIBO sont décrites en détail à la page 94. Si vous le souhaitez, il peut être plus agréable de regarder AIBO mûrir sans lire cette description.

Pour savoir dans quelle phase/étape se trouve AIBO, et son caractère, demandez-lui "**“How old are you?”**" Il vous répondra en utilisant sa corne lumineuse et ses pattes (page 94).

## Conseils

- Le caractère d'AIBO change selon la manière dont vous le traitez ou des changements dans son environnement même s'il est dans la même phase.
- Le caractère d'AIBO évolue seulement quand il se réveille du mode sommeil ou du mode pause. Il annonce que son caractère a évolué en émettant un son propre magnifique.

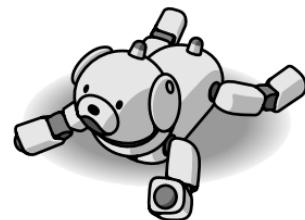
## Première enfance

La phase de la première enfance se divise en trois étapes.

### ***Etape petite enfance 1 (AIBO pleure beaucoup)***

A cette étape, vous utilisez AIBO Life pour la première fois. Totalemment désemparé comme un nouveau-né, AIBO est incapable de comprendre ce qu'il voit ou entend.

AIBO est surpris même quand vous touchez un de ses commutateurs un moment. Rassurez-le gentiment en touchant un de ses commutateurs (page 40) et faites-lui comprendre que tout va bien.



#### ***Mots qu'AIBO peut comprendre à cette étape***

***“How old are you?”, “Good boy/Good girl/Good AIBO”, “Don’t do it/Don’t do that”, “Go for it” et “Take a picture”***

### ***Etape petite enfance 2 (AIBO apprend à reconnaître la balle)***

AIBO apprend à reconnaître sa balle rose.

AIBO pourra tout d'abord paraître décontenancé lorsque vous lui montrez la balle. Ne le pressez pas. Laissez-le s'habituer à la balle. Quand AIBO regarde la balle et devient content, félicitez-le. Cela le rendra encore plus content quand il regardera la balle.

## Conseil

AIBO peut suivre la balle ou s'asseoir à cette étape.

### ***Mots qu'AIBO peut comprendre (à partir de cette étape):***

***“How cute”, “AIBO”, “Good morning”, “Hello/Hi”, “Bye bye”, “Good bye”, “See you later”, “I’m here”, “Good night”, et “Say Hello”***

## ***Etape petite enfance 3 (AIBO apprend à reconnaître son nom)***

A cette étape, AIBO fait des efforts pour se tenir debout. S'il tombe et se sent déçu, dites-lui ***“Go for it”*** pour l'encourager.

Quand AIBO demande son nom, enseignez-le-lui (page 64). Appelez-le plusieurs fois par son nom jusqu'à ce qu'il le reconnaisse. Si AIBO part, réprimandez-le.

## Conseil

Si vous lui montrez la balle rose, son jouet préféré, AIBO fera des efforts pour se tenir debout. Quand il ne réussit pas à se lever, il cherche la balle rose pour s'encourager.

Placez-la à un endroit où AIBO peut la voir.

### ***Mots qu'AIBO peut comprendre (à partir de cette étape):***

***“Name registration”, “What’s your name?”, “(Le nom que vous avez donné à AIBO)”, “Owner registration”, “What’s your owner’s name?”, et “(Nom du propriétaire)”***

## *Enfance*

Dans cette phase, AIBO est un enfant espiègle qui joue et apprend beaucoup. Son caractère commence à se développer à partir de cette phase.

### ***Etape de l'enfance 1***

#### ***AIBO se promène***

AIBO, plein de curiosité, est absorbé par la première exploration de votre chambre.



#### ***AIBO s'amuse***

AIBO est sociable, et vous demande souvent de jouer avec lui. Il attend votre aide quand il tombe et ne peut pas se relever seul.

### ***Etape de l'enfance 2***

#### ***AIBO agit***

AIBO aime jouer seul. Vous pouvez apprécier son chant et sa danse.



#### ***AIBO parle***

AIBO aime parler avec vous et vous écouter. Le aime beaucoup imiter les sons de son environnement.

## *Adolescence*

C'est une phase très active dans laquelle AIBO développe son propre caractère en communiquant avec vous et son environnement. C'est l'âge malicieux d'AIBO, il commet volontairement une erreur et fait semblant de l'ignorer. AIBO commence aussi à voler de ses propres ailes.

### ***Etape adolescence 1***

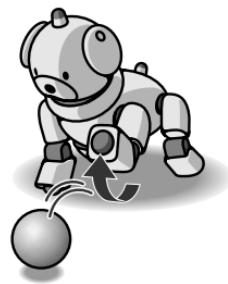
---

#### ***AIBO pleurnichard***

AIBO se sent triste parce que vous ne jouez pas avec lui. Encouragez-le ou jouez avec lui.

#### ***AIBO jouant à la balle***

AIBO recherche sans arrêt sa balle rose. Aidez-le à la trouver.



#### ***AIBO apprenant***

AIBO apprend sérieusement beaucoup de choses par communication et conversation avec vous. Apprenez-lui divers mouvements et gestes.

### ***Etape adolescence 2***

---

#### ***AIBO coléreux***

AIBO se met finalement en colère parce que vous ne vous occupez pas de lui bien qu'il pleure. Il réclame ardemment votre attention au fond de son cœur.

### **AIBO passionné par sa balle**

AIBO joue avec sa balle avec passion. Jouez avec lui.



### **AIBO enjoué**

AIBO aime beaucoup être avec vous et veut toujours jouer avec vous. Il aime aussi parler avec vous.

### **Age adulte**

AIBO est maintenant adulte. Possédant les compétences développées dans les phases précédentes, il se comporte avec calme et maturité. Mais malgré sa maturité, son caractère continuera à changer.

### **AIBO égoïste**

AIBO est égoïste, et ne vous obéit pas rapidement. Vous l'intimidez, mais il ne peut pas répondre docilement à votre conseil ou instruction.

### **AIBO aventurier**

AIBO est très indépendant, et peut s'employer à explorer vos pièces. Il aime aussi être avec vous.



### **AIBO gentil**

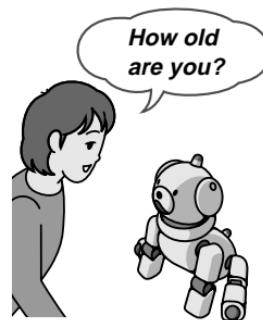
AIBO a une bonne nature et un certain charme.

### **AIBO câlin**

AIBO est encore un enfant pas entièrement adulte, et sera satisfait seulement s'il est toujours avec vous.

## *Définir le niveau de maturité d'AIBO et son caractère*

Vous pouvez savoir le niveau de maturité et l'âge d'AIBO en lui posant la question "***How old are you?***". Consultez la page 94 pour les détails.





# Apprentissage

Vous pouvez éduquer AIBO, lui apprendre son nom ou diverses actions. AIBO apprend beaucoup de choses de son expérience ou de son environnement par lui-même, ou vous demande de lui enseigner beaucoup de choses. Selon le niveau de maturité ou le caractère d'AIBO, vous pouvez lui enseigner certaines choses, et pas d'autres. Consultez la page 96 pour les détails.

## *Apprendre le bon et le mauvais (éducation)*

Si vous félicitez AIBO souvent, il tend à répéter son comportement présent plus fréquemment. Par contre, s'il est souvent grisé, il tend à moins adopter ce comportement. Pour féliciter ou réprimander AIBO, appuyez sur sa tête ou parlez-lui (page 41).

De cette manière, votre AIBO formera son propre caractère, différent de celui des autres AIBO.

## Apprendre son nom

Vous pouvez donner un nom à votre AIBO, ou bien lui apprendre le vôtre. Une fois que vous avez appris son nom ou le vôtre à AIBO, il vous appelle par votre nom quand il veut jouer avec vous ou vous répond chaque fois qu'il entend son propre nom ou le vôtre. Si vous lui apprenez un nouveau nom, il oubliera l'ancien.

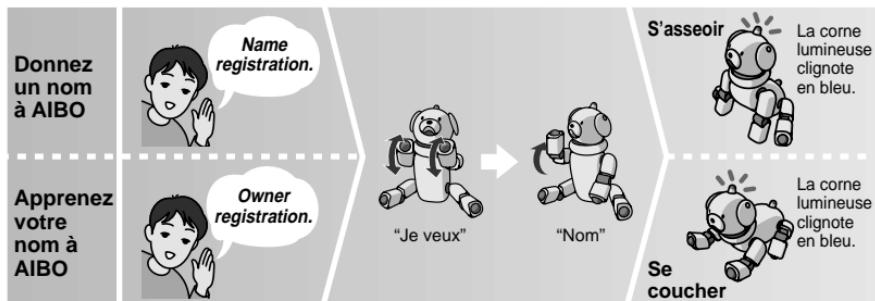
Vous pouvez apprendre son nom à AIBO seulement quand il est en mode autonome à l'étape Petite enfance 3 ou ultérieurement.

### Remarque

AIBO reconnaît un nom enregistré avec AIBO Life seulement lors qu'il fonctionne avec ce logiciel AIBO Life. Il ne reconnaîtra pas le nom s'il fonctionne avec un autre "Memory Stick" AIBO-ware.

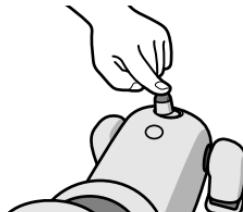
---

### 1 Quand AIBO est en mode autonome, parlez-lui comme indiqué ci-dessous:



## 2 Poussez le commutateur de queue (dans un sens ou dans l'autre).

AIBO attend que vous lui appreniez son nom.  
La corne lumineuse clignote alternativement en orange et en bleu.



### Conseil

Si vous ne dites rien pendant 10 secondes ou plus, la corne d'AIBO s'éteint et AIBO arrête l'apprentissage du nom.

## 3 Dites le nom à AIBO (dans les 2 secondes ou moins).

Environ 10 secondes plus tard, AIBO répète son nom ou le vôtre de sa propre voix, et sa corne lumineuse s'éteint.

Si le nom que vous avez donné à AIBO ou le vôtre ressemble à un autre mot qu'AIBO connaît, ou si AIBO ne vous entend pas bien à cause du bruit, il fait un geste signifiant "enregistrement impossible", et sa corne lumineuse s'éteint.



### Pour confirmer le nom enregistré

Demandez à AIBO "**What's your name?**" . AIBO vous indique le nom de sa propre voix.

Pour confirmer votre nom, demandez à AIBO "**What's your owner's name?**".

## *Apprentissage d'actions*

Vous pouvez apprendre à AIBO diverses actions en déplaçant ses pattes et sa tête, pour lui montrer comment il est supposé bouger. Vous pouvez aussi enseigner à AIBO le numéro correspondant à l'action que vous lui avez apprise. Notez qu'AIBO peut apprendre jusqu'à 4 types d'actions, et que vous pouvez aussi donner un nom à chaque action (page 70).

Dans ce manuel, apprendre une action à AIBO est nommé "**Enregistrement d'actions**".

### **Remarques**

- L'enregistrement d'actions peut être impossible selon l'étape de maturité et/ou le caractère de votre AIBO. Consultez la page 96 pour les détails.
- AIBO reconnaît une action enregistrée avec AIBO Life seulement quand il fonctionne avec le logiciel AIBO Life. Il ne reconnaît pas l'action quand il fonctionne avec un autre "Memory Stick" AIBO-ware.

## 1 Quand AIBO est en mode autonome, dites “Action teaching” à AIBO.

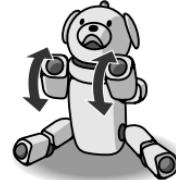
AIBO fera le geste “Je veux”, et sa corne lumineuse s’allumera en orange.



### Conseil

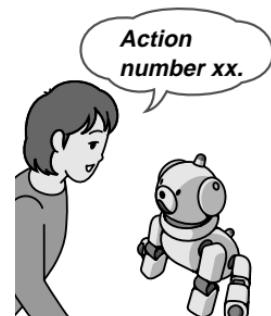
Si vous ne faites rien pendant 30 secondes ou plus, la corne lumineuse d’AIBO s’éteint, et l’enregistrement d’actions est annulé.

*La corne lumineuse s'allume en orange.*



## 2 Dites à AIBO “Action number xx (où xx est un numéro de 1 à 4)”.

Si vous dites à AIBO un numéro déjà enregistré ici, AIBO fait le geste appris avec le numéro. Si vous souhaitez enregistrer une nouvelle action sous ce numéro, passez à l’étape 3. Si vous souhaitez enregistrer une nouvelle action sous un nouveau numéro, dites “**Action number xx (où xx est un numéro pas encore enregistré)**”.



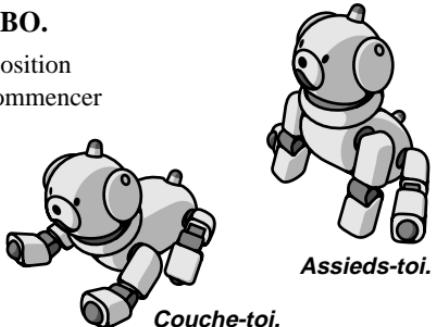
### Conseil

Si vous ne faites rien pendant 30 secondes ou plus, ou dites à AIBO “**That’s it**”, la corne lumineuse d’AIBO s’éteint, et l’enregistrement d’actions est annulé.

---

### 3 Dites “Sit down” ou “Lay down” à AIBO.

Cette étape est destinée à sélectionner la position initiale que doit prendre AIBO avant de commencer l'action que vous lui apprenez.



#### 💡 Conseils

- Chaque fois que vous dites “*Sit down*” ou “*Lay down*”, la position initiale d’AIBO change.
- Quand vous dites, “*Sit down*”, vous ne pouvez apprendre à AIBO aucune action incluant un mouvement avec les pattes arrière.
- Si vous ne faites rien pendant 30 secondes ou plus, ou dites à AIBO “*That’s it*”, la corne lumineuse d’AIBO s’éteint, et l’enregistrement d’actions est annulé.

---

### 4 Poussez le commutateur de queue dans une des quatre directions.

AIBO est prêt à apprendre une action.

Sa corne lumineuse clignote en orange.

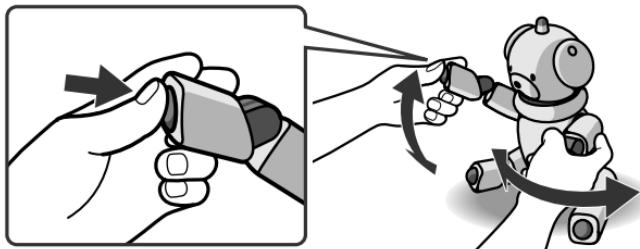


#### 💡 Conseil

Si vous ne faites rien pendant 30 secondes ou plus, la corne lumineuse d’AIBO s’éteint, et l’enregistrement d’actions est annulé.

---

## 5 Déplacez AIBO en pressant sur un commutateur de ses pattes avant.



AIBO apprend l'action que vous lui enseignez en appuyant sur un commutateur de ses pattes avant: droit e ou gauche. AIBO peut apprendre une action d'un maximum de 10 secondes, et sa corne lumineuse clignote alternativement en orange et en bleu pendant l'apprentissage.

Au bout de 10 secondes, la corne lumineuse s'éteint automatiquement.

### Conseil

AIBO apprend des voix et des sons qu'il entend pendant l'enregistrement d'actions, et les émettra de sa propre voix.

## Remarques

- N'apprenez pas une action trop rapide à AIBO. Cela pourrait provoquer un mauvais fonctionnement d'AIBO.
- Si vous apprenez à AIBO une action trop rapide, AIBO émettra d'abord une tonalité d'avertissement. Quand vous relâchez le commutateur de sa patte, il reviendra à la position initiale apprise à l'étape 3, puis fera le geste "Je ne peux pas apprendre cette action". Si AIBO émet une tonalité d'avertissement pendant que vous mettez à jour l'action enregistrée, AIBO oublie cette action déjà enregistrée. De plus, notez que si vous essayez d'apprendre à AIBO une action trop rapide plusieurs fois, cela peut affecter sérieusement son caractère.
- Si AIBO ne réussit pas à apprendre une action, sa corne lumineuse s'éteint, et l'enregistrement d'actions est annulé. Dans ce cas, pendant que vous mettez à jour l'action enregistrée, AIBO oublie cette action déjà enregistrée.
- AIBO desserre chaque articulation pendant l'enregistrement d'actions. Ce n'est pas un signe d'anomalie.
- Quand AIBO ne desserre pas ses articulations, ne les déplacez pas de force. Cela pourrait provoquer un mauvais fonctionnement d'AIBO.

---

## 6 Laissez votre main sur le commutateur de patte d'AIBO.

Vous avez fini l'enregistrement des actions.

Quand vous dites "**Action number xx**" à AIBO en mode autonome, AIBO présente l'action qu'il a apprise.

---

## Entraînement

Formez AIBO pour maîtriser un ensemble d'actions originalement intégrées de votre choix. Vous pouvez donner un nom à L'ensemble d'actions maîtrisées par AIBO (jusqu'à 10 noms peuvent être assignés à des séries d'actions). Vous pouvez aussi donner un nom à une action apprise pendant l'enregistrement d'actions.

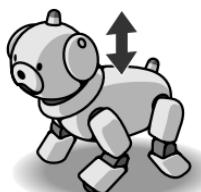
## Remarques

- AIBO assimile l'entraînement selon son étape de maturation et/ou son caractère. Consultez la page 96 pour les détails.
- Si vous essayez de nommer une 11 ème série d'actions enregistrée, celle-ci va supprimer la plus ancienne.
- AIBO reconnaît une action que vous lui avez apprise avec AIBO Life seulement quand il fonctionne avec ce logiciel. Il ne reconnaîtra pas l'action s'il fonctionne avec un autre "Memory Stick" AIBO-ware

---

## 1 Dites à AIBO "Training mode" quand il est en mode autonome.

AIBO fait un exercice préparatoire.



*La corne lumineuse  
s'allume en vert.*

*Exercice de flexion*

### 💡 Conseil

Si vous ne faites rien pendant 30 secondes ou plus, la corne lumineuse d'AIBO s'éteint, et l'entraînement en cours est annulé.

---

## 2 Dites "AIBO" à AIBO.

AIBO exécute une action, et attend vos instructions.

### 3 Donnez à AIBO l'instruction suivante de sorte qu'il puisse maîtriser l'action souhaitée.

Donnez à AIBO l'une des instructions suivantes pour l'aider à maîtriser l'action souhaitée (entraînement).



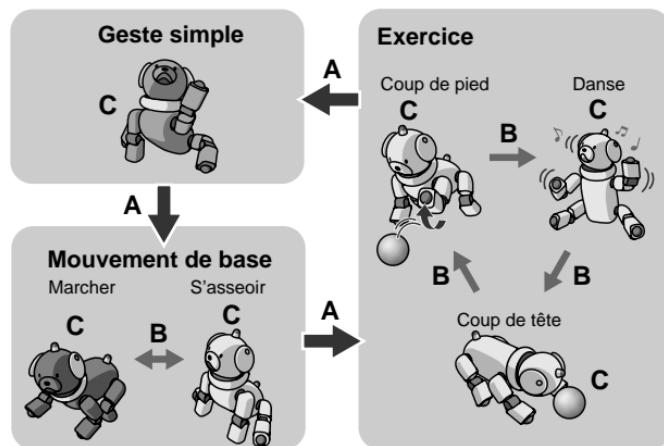
**"Not even close".** Passe au groupe d'actions indiqué par la flèche A.

**"That's wrong".** Passe d'une action à l'autre comme indiqué par la flèche B.

**"Almost".** Passe à une action similaire à la présente parmi celles marquées C.

**"Opposite".** Effectue l'action présente en sens inverse.

**"Show me again".** Répète l'action présente.



## Conseil

Si vous ne faites rien pendant 30 secondes ou plus, ou si vous dites à AIBO “*That's it*”, la corne lumineuse d'AIBO s'éteint, et l'entraînement actuel est annulé.

---

### 4 Quand AIBO maîtrise le groupe d'actions souhaité, dites-lui “*That's right*”.

La corne lumineuse clignote en vert.

---

### 5 Poussez le commutateur de queue d'AIBO dans une direction quelconque.

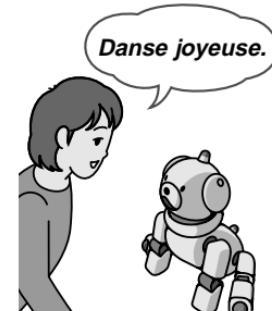
AIBO attend que vous lui appreniez le nom de la seire d'actions qu'il a maîtrisées. Sa corne lumineuse clignote alternativement en orange et en bleu.



---

### 6 Apprenez à AIBO le nom du lot d'actions qu'il a maîtrisées.

AIBO peut se souvenir d'un nom dont la prononciation exige un maximum de 2 secondes. Au bout de 10 secondes environ, AIBO vous dit le nom que vous lui avez appris de sa propre voix, puis présente la ou les actions maîtrisées. La corne lumineuse d'AIBO s'éteint.



Vous avez terminé l'entraînement d'AIBO. Quand vous dites à AIBO le nom du lot d'actions que vous lui avez apprises, il présente les actions correspondantes.

### ***Si vous ne pouvez pas enregistrer un nom***

Si vous devez enregistrer un nom identique ou similaire à un autre mot ou à un nom d'action qu'AIBO connaît déjà, ou si AIBO ne peut pas vous entendre à cause du bruit, il vous fait savoir en secouant la tête qu'il ne peut pas enregistrer le nom que vous avez dit. Si vous avez échoué trois fois l'enregistrement d'un nom, AIBO baisse la tête pour vous indiquer son mécontentement, et l'entraînement en cours se termine.

### ***Pour donner un nom à une action enregistrée pendant l'enregistrement d'une action***

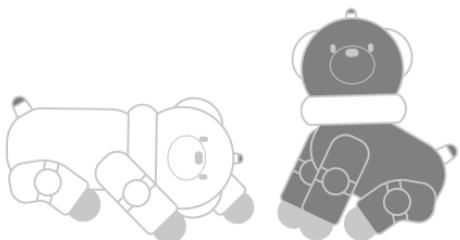
Dites à AIBO “**Action number xx**” à l'étape 3 (page 72). Passez à l'étape 4 quand AIBO exécute l'action correspondante.

## Jouer avec AIBO

---

AIBO chante une chanson, joue avec des sons ou prend une photo.

Ce chapitre explique différentes fonctions qui vous permettent d'apprécier la vie avec AIBO.





# AIBO prend une photo

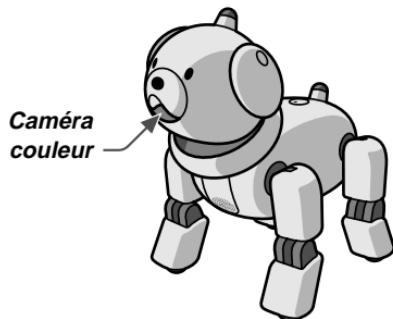
Lorsque vous dites “***Take a picture***” à AIBO, qui est en mode autonome ou mode station, AIBO commence un compte à rebours, puis prend une photo pour vous. AIBO peut mémoriser jusqu'à sept photos.

## Remarques

- AIBO peut mémoriser seulement sept photos. Si vous en prenez plus de sept, chaque nouvelle photo remplacera la plus ancienne dans la mémoire d'AIBO.
- Notez qu'utiliser AIBO pour prendre des photos peut violer les droits d'image de parties tierces. Sony décline toute responsabilité dans de tels cas. Nous vous demandons de ne pas prendre de photos susceptibles d'incommoder des tiers ou de violer leurs droits.

## A propos des photos

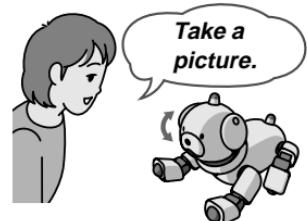
- Les photos sont stockées dans le “Memory Stick” en format JPEG.
- La résolution des photos est environ de 180 × 140 pixels.
- Des scintillements (rayures horizontales) ou bandes rougeâtres ou bleuâtres peuvent apparaître sur les images à cause de l'éclairage à ce moment-là.
- Les mouvements rapides peuvent apparaître déformés sur la photo.



---

## 1 Quand AIBO est en mode autonome ou mode station, dites-lui “*Take a picture*”.

AIBO incline la tête en signe d'assentiment, et sa corne lumineuse clignote en bleu.

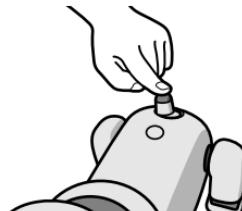


---

## 2 Poussez le commutateur de queue d'AIBO dans une direction quelconque.

La corne lumineuse d'AIBO clignote en orange, et AIBO commence un compte à rebours.

AIBO prend une photo en cliquant sur le déclencheur.



### Remarques

- Si vous ne pressez pas le commutateur de queue d'AIBO dans les 10 secondes après le signe d'assentiment, AIBO annule la prise de la photo en faisant un geste de tristesse.
  - Si vous réglez le taquet de sécurité du “Memory Stick” sur “LOCK” (“LOCK” signifiant “fermé”), AIBO ne peut enregistrer aucune photo.
-

## ***Visualisation des photos prises par AIBO***

---

Les photos prises par AIBO sont stockées dans le “Memory Stick” d’AIBO. Pour les voir, l’un des dispositifs suivants est requis comme système copiant les données stockées sur le “Memory Stick” dans votre ordinateur personnel (PC):

- PC équipé d’une fente pour “Memory Stick”.
  - PC équipé d’un lecteur adaptateur “Memory Stick” extérieur
  - PC équipé d’un adaptateur de carte PC pour “Memory Stick” et d’une fente pour carte PC ou d’un lecteur adaptateur de carte PC.
- 

### **1 Retirez le “Memory Stick” d’AIBO.**

Consultez le Mode d’emploi de l’ERS-311/312 “AIBO” pour le retrait du “Memory Stick”.

---

### **2 Insérez le “Memory Stick” retiré dans votre PC.**

Consultez le mode d’emploi fourni avec chaque produit requis pour voir les photos pour les détails.

---

### 3 Copiez ou transférez le fichier photos dans le “Memory Stick” à votre PC.

Copiez ou transférez les fichiers JPEG stockés sous “\OPEN-R\APP\PC\PHOTO” du “Memory Stick” à votre PC.

Des numéros de cinq chiffres sont séquentiellement assignés aux photos prises par AIBO: le plus petit numéro est assigné au fichier le plus ancien. Chaque fichier est dénommé “IMGxxxx.JPG”, où xxxx est un numéro séquentiel, et stocké dans le “Memory Stick”.

Consultez le Mode d'emploi fourni avec chaque produit requis pour voir et éventuellement copier les photos.



#### Note

S'il n'y a pas de fichier photos dans le dossier “PHOTO”, les fichiers de photos sont numérotés séquentiellement à partir de “00000”.

Sinon, les fichiers photos sont numérotés sur la base du numéro du fichier photos stocké en dernier dans ce dossier.

---



## Jouer avec des sons

AIBO utilise des sons pour effectuer beaucoup de types de jeux avec vous. AIBO peut ne pas effectuer un certain type de jeu selon son étape de maturation et/ ou son caractère. Consultez la page 96 pour les détails.

### *Imitation*

Quand vous dites “*Let's play*” à AIBO, il se met à imiter votre voix de sa propre voix.

Dites “*That's it*” à AIBO pour qu'il arrête d'imiter votre voix.  
AIBO peut se mettre à imiter ou arrêter de son propre chef.

#### **Remarque**

Quand AIBO produit un son ou se déplace, il ne peut pas vous entendre facilement.

### *AIBO fredonne une mélodie*

Quand vous chantez “*Lalala*” (trois notes), AIBO entend votre mélodie et la répète.

Chantez clairement “*Lalala*” pour qu'AIBO puisse bien vous entendre.



## AIBO produit une mélodie

Dites à AIBO “**AIBO melody**”, puis approchez votre main du détecteur de distance situé sur le nez d’AIBO ou éloignez-en votre main. AIBO produit un son. Quand vous changez la distance entre votre main et le détecteur de distance d’AIBO, AIBO produit aussi un morceau de musique. Quand vous dites à AIBO “**Change your sound**”, AIBO émet un son différent.

Dites “**That’s it**” à AIBO pour arrêter de jouer avec cette fonction.

### Remarque

Quand AIBO produit un son ou se déplace, il ne peut pas vous entendre facilement.

## AIBO exécute des pas de danse

Dites à AIBO “**AIBO step**”. AIBO produit des sons joyeux en marchant un peu. Les sons produits par AIBO varient selon son étape de maturation et/ou son caractère.

## AIBO chante une chanson

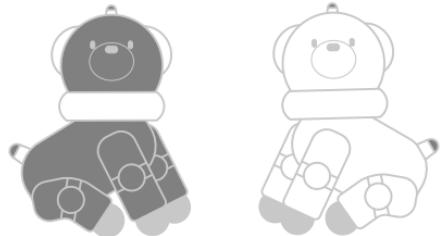
Dites à AIBO “**Sing a song**”. Il chantera une chanson gaie ou triste selon son humeur.



# Informations complémentaires

---

Ce chapitre donne des remarques sur l'utilisation, un guide de dépannage et d'autres informations concernant AIBO.

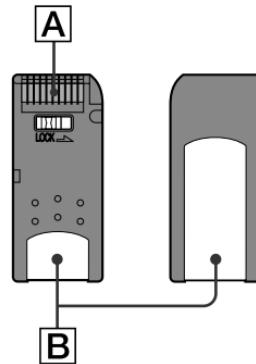




## Remarques sur l'utilisation

Notez les points suivants pour protéger les données sauvegardées sur le "Memory Stick":

- Le "Memory Stick" AIBO-ware fourni est un accessoire, spécifique à l'utilisation de ce "Memory Stick" d'AIBO Life. L'utiliser également pour sauvegarder des données de PC ou de caméscopes, ou pour toute autre utilisation que l'ERF-310AW01E "AIBO", peut endommager AIBO.
- Ne touchez pas la borne **A** avec les mains ou des objets métalliques.
- Les données sauvegardées peuvent être effacées ou endommagées si le "Memory Stick" est utilisé à un emplacement soumis à l'électricité statique ou à des interférences électriques.
- Apposez l'autocollant "Memory Stick" uniquement dans la zone dédiée indiquée par **B**. Un autocollant a déjà été collé sur le "Memory Stick" AIBO-ware fourni avec AIBO Life en usine.
- Ne tordez pas le "Memory Stick", ne le laissez pas tomber et n'appliquez pas de choc violent dessus.
- Ne démontez pas et ne trafiquez pas le "Memory Stick".
- Pour retirer le "Memory Stick" d'AIBO alors qu'il est encore en fonctionnement, appuyez d'abord sur la touche pause pour arrêter les mouvements d'AIBO, puis attendez que l'indicateur d'accès "Memory Stick" s'éteigne.
- Ne laissez pas le "Memory Stick" prendre l'humidité.



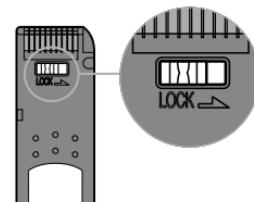
- N'utilisez pas et n'entreposez pas le "Memory Stick" à un endroit soumis:
  - à des températures excessivement élevées, par exemple une voiture garée au soleil
  - en plein soleil, ou
  - à une forte humidité ou à un gaz corrosif.
- Quand vous transportez ou entreposez le "Memory Stick", laissez-le dans le boîtier fourni.
- AIBO Life est conçu exclusivement pour l'emploi avec la série ERS-310 "AIBO". Il n'est pas utilisable avec l'ERS-110/111 "AIBO".
- AIBO Life est utilisable seulement par le biais du "Memory Stick" AIBO-ware avec lequel il est fourni.
- Sony décline toute responsabilité pour tout dysfonctionnement résultant d'une utilisation d'AIBO Life non spécifiée dans ce manuel.
- Les spécifications de ce logiciel sont sujettes à modification sans préavis.

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

C'est un "Memory Stick" fabriqué pour l'usage exclusif d'AIBO, sur lequel est stocké un logiciel d'application pouvant être exécuté par un AIBO.

#### **Remarques**

- Ne réglez pas le taquet de sécurité du "Memory Stick" sur "LOCK" ("LOCK" signifiant "fermé"). Sinon il est impossible pour AIBO d'apprendre et d'arriver à maturité. Et aucune des photos prises par AIBO ne sera enregistrée.
- Si le taquet de sécurité du "Memory Stick" est réglé sur "LOCK" ("LOCK" signifiant "fermé"), la corne lumineuse d'AIBO clignote en orange pour vous en avertir au démarrage d'AIBO.  
La corne lumineuse d'AIBO s'allume en sept couleurs au démarrage normal.





## Dépannage

Si vous rencontrez l'une des difficultés suivantes, utilisez ce guide de dépannage pour remédier à votre problème avant de contacter le service consommateur.

Consultez le mode d'emploi de l'ERS-311/312 "AIBO" pour vérifier l'état de l'AIBO et de ses capteurs en mode clinique. Si le problème persiste, contactez le service consommateur AIBO. (Reportez-vous à la page 4 pour les détails sur l'assistance clientèle AIBO.)

Symptôme	• Remède
<b>AIBO ne bouge pas même si vous appuyez sur la touche pause.</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• La batterie n'est pas installée dans AIBO. → Insérez la batterie (page 29). Après l'insertion de la batterie, appuyez à nouveau sur la touche pause pour annuler le mode pause.</li><li>• La batterie est affaiblie. → Rechargez-la ou remplacez-la par une batterie chargée.</li></ul>
<b>Quand vous appuyez sur la touche pause, le rétro-éclairage clignote alternativement en vert et en orange, et un son avertisseur est produit.</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• La température de la batterie est anormalement élevée. → Attendez qu'elle refroidisse.</li></ul>

Symptôme	• Remède
<b>AIBO produit une mélodie triste et ne bouge pas à la pression de la touche pause.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le “Memory Stick” AIBO-ware n'est pas inséré dans AIBO.</li> <li>Un “Memory Stick” autre que celui conçu exclusivement pour AIBO (inutilisable avec l'ERS-311/312 AIBO) est inséré dans AIBO.</li> <li>L'adaptateur secteur et la fiche de conversion sont connectés à la borne de charge d'AIBO. → Déconnectez-les d'AIBO, puis redémarrez AIBO.</li> </ul>
<b>La touche éjection “Memory Stick” (▲) ou le loquet BATT ▲ ne fonctionnent pas, et vous ne pouvez pas retirer le “Memory Stick” ou la batterie.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le programme est toujours en cours d'exécution. Appuyez sur la touche pause pour arrêter le programme. Vérifiez que l'indicateur d'accès “Memory Stick” s'éteint, puis retirez le “Memory Stick” ou la batterie.</li> </ul>
<b>Il faut beaucoup de temps à AIBO pour commencer à se déplacer.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>AIBO charge des données du “Memory Stick”. Attendez un moment.</li> </ul>
<b>AIBO essaie de marcher, mais il n'avance pas.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le sol est peut-être trop glissant. → Posez AIBO sur une surface non-glissante, comme un tapis à poils ras.</li> </ul>
<b>AIBO tombe souvent.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le sol est peut-être trop glissant, incliné ou instable. → Placez AIBO sur une surface plane non glissante.</li> </ul>

Symptôme	• Remède
<b>Après son ramassage, AIBO bouge seulement lentement, sans mouvoir ses membres.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>AIBO s'arrête de bouger quand vous le ramassez au sol. → Vérifiez si l'indicateur de mode est allumé ou pas. S'il est allumé, posez AIBO sur le sol. S'il ne bouge pas au bout d'un moment, poussez le commutateur de queue en avant 3 secondes. AIBO passera à nouveau en mode autonome.</li> </ul>
<b>L'indicateur de mode clignote, et AIBO ne bouge pas et ses articulations sont boîties.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Les articulations d'AIBO sont coincées. → Placez AIBO sur le sol et poussez le commutateur de queue en avant 3 secondes.</li> </ul>
<b>Le rétro-éclairage d'AIBO clignote en orange.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Il y a peut-être un problème de batterie. → Vérifiez si la batterie est correctement insérée dans le corps d'AIBO. Si le rétro-éclairage clignote bien que la batterie soit insérée correctement, contactez le service consommateur.</li> </ul>
<b>AIBO demande à être chargé même quand la batterie est entièrement chargée.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Avec une batterie entièrement chargée, AIBO Life peut normalement fonctionner environ 2,5 heures (en mode autonome). Si la période de fonctionnement continue à être beaucoup plus courte, la batterie a peut-être atteint la fin de sa vie de service. Remplacez-la par une neuve.</li> </ul>
<b>AIBO n'émet pas de son.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le volume est peut-être réglé à "0". → Ajustez le volume plus haut (reportez-vous au mode d'emploi de l'ERS-311/312 "AIBO").</li> </ul>

## Eléments de référence

---

- Mots compréhensibles par AIBO
- Etapes de maturation d'AIBO
- Ce qu'AIBO peut faire à chaque étape de sa maturation



## Remarque

AIBO ne comprend que l'anglais.

Cette section donne la liste des mots qu'AIBO peut comprendre. Dites les mots énumérés dans cette section pour féliciter, réprimander, instruire ou jouer avec AIBO.

### ***AIBO ne comprend pas ce que vous dites:***

- En phase de petite enfance ou enfance, AIBO avec "AIBO Life" reconnaît quelques mots, mais peut incliner la tête en signe de perplexité même si vous lui parlez. En mûrissant, AIBO parvient à apprendre presque tous les mots.
- AIBO peut ne pas reconnaître plusieurs mots selon son mode ou sa condition.
- Bien qu'AIBO vous comprenne, il peut choisir de vous ignorer.
- AIBO ne peut pas vous entendre si les environs sont trop bruyants. Appelez AIBO dans un environnement calme.
- Si vous dites un mot dont la prononciation n'est pas claire, AIBO ne peut pas le reconnaître. Parlez très clairement.
- AIBO ne peut pas vous entendre facilement quand il produit des sons ou se déplace.
- Quand AIBO reconnaît un son, sa corne lumineuse s'allume en blanc. Mais AIBO peut mal entendre votre mot et ne pas agir comme il en est instruit.

## ● Appeler le nom d'AIBO ou donner un nom à AIBO

### AIBO

AIBO arrête son comportement présent et essaie de vous entendre. Même si vous avez donné un nom différent à AIBO, il répondra quand vous l'appelez "AIBO".

### *Nom enregistré (nom que vous avez donné à AIBO)*

Quand vous appelez AIBO par le nom que vous lui avez donné, il répond à son nom.

### *Nom enregistré du propriétaire (votre nom)*

AIBO est content quand il entend le nom enregistré du propriétaire.

### *Name registration*

Donnez un nom à AIBO (page 64).

### *What's your name?*

AIBO dit le nom que vous lui avez donné de sa propre voix.

### *Owner registration*

Enseignez le nom du propriétaire (votre nom) à AIBO (page 64).

### *What's your owner's name?*

AIBO répond en donnant le nom de son propriétaire (votre nom) de sa propre voix.

### *Over here.*

AIBO y répond.

## ● Féliciter, réprimander ou encourager AIBO

### *Good boy./Good girl./Good AIBO.*

Ces mots sont prévus pour féliciter AIBO. Ils sont équivalents à des félicitations en poussant doucement la tête d'AIBO vers le bas ou en tournant le commutateur de queue.

### *Don't do it./Don't do that.*

Ces mots sont prévus pour réprimander AIBO. Ils sont équivalents à une réprimande en poussant la tête d'AIBO vers le haut ou en appuyant sur son commutateur de queue rapidement.

### *Go for it.*

Dites ce mot pour encourager AIBO quand il a raté quelque chose. AIBO essaie à nouveau d'une meilleure manière.

### *How cute.*

AIBO est content, embarrassé, de vous entendre dire ce mot.

## ● Remercier/ s'excuser

### *Thank you./Thanks.*

Dites ce mot à AIBO quand il agit comme vous le lui avez dit.

### *I'm sorry./I'm so sorry.*

## ● Vous saluez AIBO

### *Good morning.*

### *Hello./Hi.*

### *Good night.*

### *Bye bye./Good bye.*

### *See you later.*

### *I'm here.*

## ● AIBO vous salue

### *Say hello.*

### *Shake./Shake hands.*

## ● Poser une question à AIBO

**Are you bored?**

**Are you alright?**

**Are you tired?**

**Sleepy?**

**Are you hungry?**

AIBO répond aux questions ci-dessus en indiquant “Oui” ou “Non”.

**How old are you?**

AIBO vous apprend son étape de croissance en utilisant sa corne lumineuse et ses pattes (page 94).

## ● Prendre une photo

**Take a picture.**

AIBO prend une photo du paysage qu'il voit (page 76).

## ● Déplacement

**Come here./Over here.**

AIBO vient vers vous. Mais il peut ne pas reconnaître la direction correcte selon son environnement ou sa condition présente.

**Stop.**

**Sit down.**

**Stand up.**

**Lay down.**

Quand AIBO est fatigué, il peut ne pas bouger comme indiqué.

Quand AIBO bouge comme indiqué, dites-lui “Thank you”.

**Walk around.**

AIBO se met à explorer votre chambre.

**Get up.**

Si vous dites cela à AIBO quand il a sommeil, il regarde autour de lui agité. \*Quand AIBO est en mode sommeil, secouez-le pour le réveiller, puis dites ces mots.

**Go away.**

AIBO s'en va à contrecœur. Dites-lui “Thank you”.

**Where's the ball?**

AIBO cherche la balle rose fournie. Quand il la trouve, il peut se mettre à la poursuivre.

**Go forward.**

**Go back.**

**Go right./Turn right.**

**Go left./Turn left.**

**Kick the ball.**

## ● Actions spéciales

**Let's dance.**

AIBO exécute sa danse joyeuse.

**Pose for me./Take a pose.**

Dites ces mots à AIBO quand vous voulez prendre une photo de vous avec AIBO. Cliquez sur le déclencheur quand AIBO pose environ 3 secondes.

**Karate chop.**

## ● Communication avec un autre AIBO

**Talk to your friend./**

**Talk to your buddy.**

Dites cela à AIBO quand vous souhaitez qu'il communique avec un autre AIBO (page 53).

**AIBO/That's it./All done.**

Quand vous dites cela, AIBO arrête la communication avec l'autre AIBO.

**Continue./Keep going.**

Quand vous interrompez la communication entre AIBO par inadvertance, dites cela pour la redémarrer.

## ● Jouer avec des sons

### *Let's play./Let's talk.*

AIBO commence à imiter de sa propre voix (page 80).

### *AIBO melody./Play sound.*

Dites cela à AIBO quand vous souhaitez qu'il produise une mélodie (page 81).

### *Change your sound.*

AIBO remplace la mélodie qu'il produisait par une autre.

### *AIBO step./Walk with sound.*

AIBO produit des sons joyeux en marchant (page 81).

### *Lalala*

Dites cela à AIBO quand vous souhaitez qu'il fredonne une chanson (page 80).

### *Sing a song./Sing for me./All done.*

AIBO chante une chanson gaie quand il est content, ou une chanson triste quand il se sent triste (page 81).

### *That's it./All done.*

AIBO arrête d'imiter ou de produire une mélodie.

## ● Enseigner une action à AIBO

### *Action teaching./*

### *Action teaching mode.*

Quand vous dites cela à AIBO, vous pouvez lui apprendre l'action que vous souhaitez (page 66).

### *Action number xx (où xx indique un numéro de 1 à 4)*

Quand vous dites à AIBO le numéro enregistré, AIBO exécute l'action spécifiée (page 67).

### *That's it./All done.*

AIBO arrête d'apprendre l'action.

## ● Entraînement d'AIBO

### *Training mode.*

Quand vous dites cela à AIBO vous pouvez de donner un nom aux actions qu'il a maîtrisées (page 70).

### *Not even close./*

### *That's wrong./Almost./*

### *Very close./You're close./*

### *Do the opposite./Opposite.*

AIBO change l'action présente comme indiqué pendant l'entraînement.

### *That's right.*

AIBO comprend qu'il a bien fait l'action présente pendant l'entraînement.

### *Show me again.*

AIBO répète l'action présente pendant l'entraînement.

### *Nom d'une action enregistrée (enregistrée pendant l'entraînement)*

Quand vous dites à AIBO le nom d'une action enregistrée pendant l'entraînement, il exécute l'action ou le jeu d'actions correspondant.

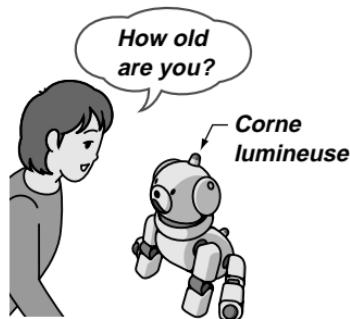
### *That's it./All done.*

AIBO arrête l'entraînement actuel.

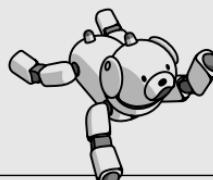
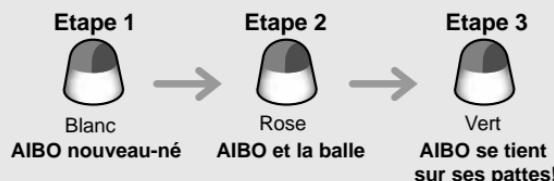


# Etapes de maturation

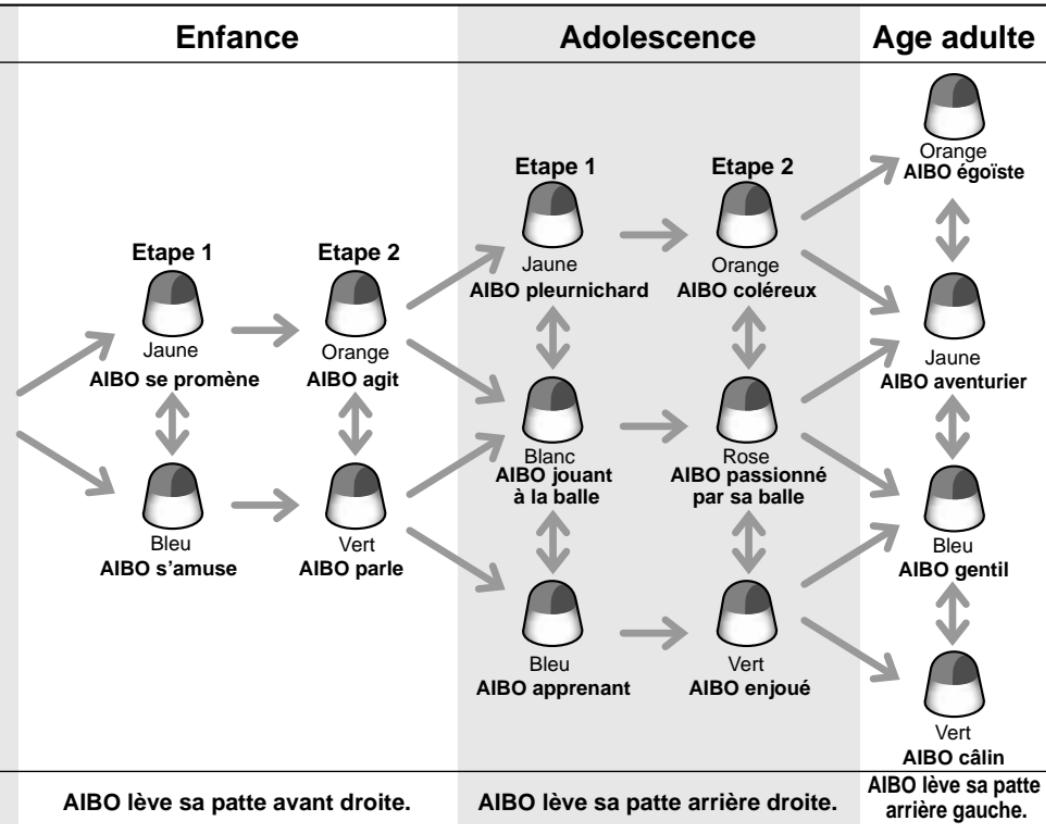
AIBO mûrit comme indiqué sur le schéma de droite. Pour connaître l'étape de maturation et le caractère d'AIBO, demandez-lui "*How old are you?*". AIBO se couche, puis vous répond en utilisant sa corne lumineuse et ses pattes.



## Petite enfance



AIBO lève sa patte avant gauche.



# Ce qu'AIBO peut faire à chaque étape de maturation

Le tableau suivant indique ce qu'AIBO peut faire et ne pas faire à chaque étape de maturation.

Vite.....Impossible      ○.....Possible  
 Δ.....AIBO peut ne pas le faire selon la situation.

Page de référence	Caractère Ce qu'AIBO peut faire	Petite enfance			Enfance			
					Etape 1		Etape 2	
		AIBO nouveau-né	AIBO et la balle	AIBO se tient sur ses pattes!	AIBO se promène	AIBO s'amuse	AIBO parle	AIBO agit
53	<b>Communication avec un autre AIBO</b>							
66	<b>Apprentissage d'une action</b>							
70	<b>Entraînement</b>							
64	<b>Apprentissage de son nom</b>			○	○	○	○	○
76	<b>Prendre une photo</b>	○	○	○	○	○	○	○
80	<b>Fredonner</b>						○	
80	<b>Imiter</b>						○	
81	<b>Produire de la musique (mélodie AIBO)</b>							○
81	<b>Pas de danse</b>				○	○	○	○
81	<b>Chanter une chanson</b>							○

Adolescence						Age adulte			
Etape 1			Etape 2						
AIBO apprenant	AIBO jouant à la balle	AIBO pleurnichard	AIBO enjoué	AIBO passionné sa balle	AIBO coléreux	AIBO câlin	AIBO gentil	AIBO aventurier	AIBO égoïste
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○			○	○	△	○	○	○	△
○			○	○	△	○	○	○	△
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	△	○	○	△	○	○	○	△
○	○	△	○	○	△	○	○	○	△
○	○	△	○	○	△	○	○	○	△
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	△	○	○	△	○	○	○	△

# Hinweis für Benutzer

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

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

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

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

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

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

## Hinweis

AIBO versteht keine andere Sprache als Englisch.

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

- Diese Software bzw. Dokumentation ist urheberrechtlich geschützt und wird unter einer Lizenz vertrieben, die Beschränkungen hinsichtlich Einsatz, Kopieren und Distribution mit sich bringt. Diese Software bzw. dieses Dokumentation darf ohne vorherige schriftliche Genehmigung von Sony Corporation weder ganz nach auszugsweise vervielfältigt bzw. gewerbsmäßig verliehen werden.
- Sony Corporation schließt jegliche Haftung aus für Unannehmlichkeiten, die auf Missbrauch oder unsachgemäßen, anderen als in diesem Dokumentation beschriebenen Gebrauch zurückzuführen sind.
- Die mitgelieferte Software ist ausschließlich für den Einsatz mit den angegebenen Einheiten bestimmt.
- Änderungen der Spezifikationen der mitgelieferten Software vorbehalten.

De

# Kundendienst

So erreichen Sie den AIBO-Kundendienst.

## **Europa**

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

Großbritannien: +44 (0)-20-7365-2937

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

E-Mail-Adresse: [aibo@sonystyle-europe.com](mailto:aibo@sonystyle-europe.com)



**OPEN-R**

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

„AIBO“ ERS-311/312 und „AIBO-Ware“ ERF-310AW01E entsprechen der OPEN-R-Version 1.1.1 (Softwarespezifikationen).

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

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

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

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



# Inhaltsverzeichnis

## Vorbereitungen

Prüfung des Lieferumfangs auf Vollständigkeit .....	10
Wissenswertes zu AIBO Life .....	11
AIBO-Ware .....	11
AIBOs eigenständige Aktivitäten .....	12
AIBO ist ein Roboter. Warum muss er noch erzogen werden? .....	13
AIBOs Modi und Betriebszustände .....	14
Spielen mit AIBO im autonomen Modus/Stationsmodus .....	16
AIBOs Gefühle .....	24
AIBOs Instinkte .....	25
Vertrautwerden mit AIBO .....	27

## Leben mit AIBO

Laden von AIBOs Akku .....	32
Wenn Sie AIBO aufladen möchten .....	32
Wenn AIBO aufgeladen werden möchte .....	34
Schlafen und Aufwecken .....	35

## **Kommunizieren mit AIBO**

Wenn Sie sich an AIBO wenden .....	40
Kommunikation durch Berührung .....	40
Kommunikation zum Erziehen von AIBO .....	41
Visuelle Kommunikation .....	43
Kommunikation mit Worten .....	44
So helfen Sie AIBO beim Aufstehen .....	45
Wenn AIBO sich an Sie wendet .....	46
Leuchtanzeigen .....	46
Körpersprache .....	50
Lautäußerungen .....	52
Von AIBO zu AIBO .....	53

## **Erziehung von AIBO**

Entwicklung des AIBO .....	56
Babyalter .....	57
Kindheit .....	59
Jugend .....	60
Erwachsenenalter .....	61
So erfahren Sie die Entwicklungsstufen und Persönlichkeit des AIBO .....	62
Lernen .....	63
Wie lernt AIBO, was er tun und lassen soll (Erziehung) .....	63
Lernen seines Namens .....	64
Lernen von Verhaltensweisen .....	66
Training .....	70

## ***Spielen mit AIBO***

So macht AIBO ein Foto für Sie .....	76
Spielen mit Klängen und Geräuschen .....	80
Nachahmen .....	80
So summt AIBO eine Melodie für Sie .....	80
So gibt AIBO eine Melodie für Sie wieder .....	81
So bringen Sie AIBO zum Steppen .....	81
So singt AIBO ein Lied für Sie .....	81

## ***Weitere Informationen***

Hinweise zum Umgang mit AIBO und seinem Zubehör .....	84
Störungsbehebung .....	86

## ***Nützliche Informationen zum Nachschlagen***

Für AIBO erkennbare Wörter/Formeln .....	90
Entwicklungsstufen .....	94
Welche Fähigkeiten hat AIBO in den einzelnen Entwicklungsstadien? ....	96

Näheres über „AIBO“ ERS-311/312 (u.a. Bezeichnung von Teilen,  
Einstellungen, Verwendung des „Memory Stick“, Sicherheitsmaßnahmen)  
finden Sie in der Bedienungsanleitung zu „AIBO“ ERS-311/312

# Vorbereitungen

---

Willkommen bei „AIBO Life“, einer Softwareanwendung, mit der Sie Ihren AIBO ERS-310 zu einem Spielroboter erziehen können, der genau richtig für Sie ist.

In diesem Kapitel finden Sie grundlegende Informationen zu AIBO, damit Sie stets gut mit ihm zurecht kommen.

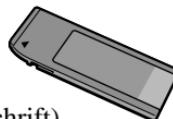
- \* Im Folgenden wird „AIBO Life“ ERF-310AW01E stets als „AIBO Life“ bezeichnet.



# Prüfung des Lieferumfangs auf Vollständigkeit

Vergewissern Sie sich vor dem Spielen mit AIBO, dass das folgende Zubehör vorhanden ist.

- AIBO-Ware „Memory Stick“
- Bedienungsanleitung (diese Druckschrift)
- Kurzanleitung
- Lizenzvertrag



# Wissenswertes zu AIBO Life

## AIBO-Ware

AIBO-Ware ist der Name der Software, die sich mit AIBO ausführen lässt. AIBO selbst ist lediglich eine „physische Hülle“ und kann nur die einfachsten Grundbewegungen ausführen.

Für komplexere Bewegungsabläufe müssen Sie AIBO mit AIBO-Ware versorgen, die auf einem „Memory Stick“ zur Verfügung steht. AIBO verdankt seine Fähigkeiten und seine Persönlichkeit der AIBO-Ware – Sie können sie also als seine „Seele“ ansehen. Durch die Kombination von AIBO mit unterschiedlichen Arten von AIBO-Ware und Peripheriegeräten können Sie auf die verschiedenste Weise mit ihm spielen.

„AIBO Life“ ist eine AIBO-Ware, mit der sich AIBO selbstständig bewegen kann und mit der Sie AIBO zu dem Gefährten erziehen können, den Sie sich wünschen.



## *AIBOs eigenständige Aktivitäten*

AIBO ist mit der erforderlichen Hardware für selbständige Bewegungen ausgestattet, nämlich einer Zentraleinheit („Gehirn“), Sensoren, Servomotoren und einer Stromversorgung. Mit AIBO Life kommen nun verschiedenste Gefühlsregungen, Instinkte, Lernvermögen und die Fähigkeit zur Weiterentwicklung hinzu. Dank AIBO Life kann AIBO nach eigenem Gutdünken agieren und dabei Gefühle zeigen, Informationen von Ihnen und aus seiner Umgebung aufnehmen, ständig Neues lernen und sich weiterentwickeln.

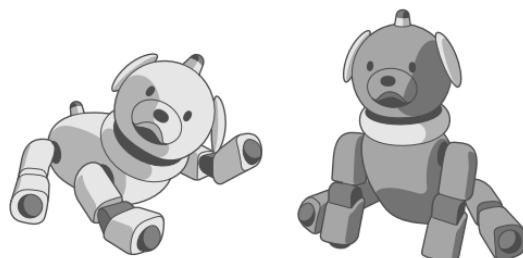
Mit Hilfe von AIBO Life kann AIBO Ihnen über Gebärden und Lautäußerungen mitteilen, dass Sie mit ihm spielen sollen, und er kann Sie sogar suchen gehen. Allerdings ignoriert AIBO Sie unter Umständen auch, wenn seine Aufmerksamkeit von etwas Anderem in Anspruch genommen wird, obwohl Sie ihn beim Namen rufen. Für eine gute Beziehung mit AIBO kommt es darauf an, mit seiner eigenständigen Persönlichkeit vertraut zu werden, was Ihnen das Spielen und Leben mit ihm noch vergnüglicher machen wird.

## *AIBO ist ein Roboter. Warum muss er noch erzogen werden?*

AIBO soll mit Menschen zusammenleben. AIBO kann aufgrund von Informationen, die er über seine verschiedenen Sensoren aus der Außenwelt aufnimmt, und aufgrund seiner inneren Motivationen (d.h. Gefühlen und Instinkten) eigenständig handeln. Dennoch wird AIBO niemals zu ich-bezogen sein und Sie jederzeit bestens unterhalten.

AIBO Life vermittelt AIBO die Fähigkeit zur Weiterentwicklung durch Lernen, sodass er sich auf Sie und seine Umgebung einstellen kann. Wenn Sie sich beispielsweise viel mit AIBO abgeben, wird er eine gesellige und zutrauliche Persönlichkeit annehmen. Falls Sie ihn dagegen lieber nur passiv beobachten, dann wird AIBO recht unabhängig und geht eigene Wege, während er darauf wartet, dass Sie sich ihm zuwenden.

Kurzgesagt, dank AIBO Life kann sich AIBO im Laufe des Zusammenlebens mit Ihnen und im Zuge seiner Entwicklung an Sie anpassen.  
So wird AIBO bestimmt zu einem guten Freund für Sie werden.



# AIBOs Modi und Betriebszustände

## Autonomer Modus

AIBO läuft eigenständig umher: AIBOs grundlegender Modus (Normalzustand).



Die Modusanzeige erlischt.



Drücken Sie den Schwanzsensor 3 Sekunden lang nach vorn.



Drücken Sie den Schwanzsensor 3 Sekunden lang nach rechts.

## Ausruhmodus

AIBO bewegt sich nicht mehr.



Die Modusanzeige leuchtet.



## Pausemodus (passiver Zustand)

Drücken Sie die Pausetaste am Rücken des AIBO. Dadurch wird Rückenanzeige AIBO ausgeschaltet.

Heben Sie AIBO hoch bzw. heben Sie ihn hoch und drücken Sie dabei seinen Schwanzsensor 3 Sekunden lang nach hinten.

Setzen Sie AIBO auf den Boden oder drücken Sie den Schwanzsensor 3 Sekunden lang nach vorn, nachdem AIBO auf dem Boden abgesetzt ist.

Sagen Sie „Good night“ zu AIBO oder drehen Sie den Schwanzsensor dreimal herum (in beliebiger Richtung).

Rütteln Sie behutsam an AIBOs Rumpf.

Etwas ist in irgendein Gelenk von AIBO geraten.

Drücken Sie den Schwanzsensor 3 Sekunden lang nach vorn.

## Hochhebezustand

Beim Hochheben wird AIBO in diesem Modus bewegungslos und gibt keine Geräusche mehr von sich.



**Setzen Sie AIBO auf die Station.**

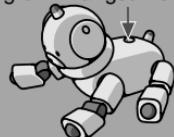
**Heben Sie AIBO von der Station ab.**

## Schlafmodus

AIBO schläft in diesem Modus.

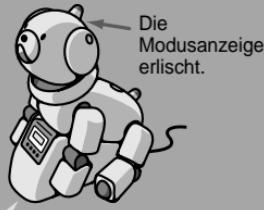
Die Rückenanzige blinkt grün in langsamem Takt.

Die Modusanzeige erlischt.



## Stationsmodus

AIBO spielt auch noch auf der Station.



Station



+

Stationskern  
(gesondert erhältlich)

## Blockierzustand

AIBOs Gelenke lockern sich, wenn sich Fremdkörper in ihnen verfangen. Die Modusanzeige blinkt.



## Schwanzsensor



### Autonomer Modus

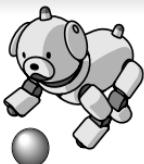
### Ausruhmodus

### Hochhebezustand (beim Hochheben)

# *Spielen mit AIBO im autonomen Modus/Stationsmodus*

Befindet sich AIBO im autonomen Modus so kann er mit Ihnen oder einem anderen AIBO spielen.

## **Was kann AIBO im autonomen Modus alles unternehmen?**



### **Trainieren von AIBO (Registrierung von gewünschten Verhaltensweisen)**

Sie können AIBO eine gewünschte Verhaltensweise beibringen (siehe Seite 66).

Die Kopfanzeige leuchtet orangefrot.



### **Kommunikation zwischen mehreren AIBO**

Ein AIBO reagiert auf einen anderen AIBO, sobald dieser ihn anspricht, und versucht dann mit ihm zu kommunizieren (siehe Seite 53).



Die Kopfanzeige blinkt blau in langsamem Takt.

### **Namenstraining**

Sie können AIBO seinen eigenen Namen oder Ihren Namen beibringen (siehe Seite 64).



Die Kopfanzeige blinkt blau.

### **Training**

Sie können AIBO so trainieren, dass er Ihren Anordnungen gehorcht. Nach dem Training lässt sich die eingeübte Verhaltensweise benennen und außerdem auch abspeichern (siehe Seite 70).



Die Kopfanzeige leuchtet grün.

### Fotoaufnahmen

Wenn Sie AIBO ein entsprechendes Sprachsignal geben, so nimmt er für Sie ein Foto auf (siehe Seite 76).

Die Kopfanzeige blinkt blau.



### Spielen mit der AIBO-Stimme/den AIBO-Geräuschen

AIBO kann Lieder singen oder verschiedene Geräusche von sich geben (siehe Seite 80).

## Was kann AIBO im Stationsmodus alles unternehmen?



Sie können Im Ausruhmodus sowie ebenfalls im Hochhebezustand können Sie Freude daran haben, mit der Stimme/den Geräuschen von AIBO zu spielen (siehe Seite 80).

## **Autonomer Modus**

Das ist AIBOs Grundmodus, wenn „AIBO Life“ geladen ist. Wenn Sie AIBO Life starten, geht AIBO zunächst in den autonomen Modus über.

AIBO nimmt Informationen aus der Umgebung über Kamera/Mikrofone/Sensoren auf und agiert eigenständig in unterschiedlicher Weise aufgrund seiner Instinkte oder Gefühle wie folgt:

- Wird AIBO von Ihnen angesprochen, so steht er still und hört zu.
- Wird AIBO ohne Ansprechen allein gelassen, so blickt er gelangweilt umher oder vertritt sich gemächlich die Beine.
- AIBO schlummert allmählich ein, wenn er sich zu müde fühlt.
- AIBO erkundet das Zimmer.
- AIBO reagiert aufmerksam auf Gegenstände in Bewegung wie z.B. einen rosa Ball; er betrachtet sie aus einem Abstand oder versucht sie zu berühren.
- Ein AIBO reagiert auf einen anderen AIBO, sobald dieser ihn anspricht, und versucht dann mit ihm zu kommunizieren.

Auf Seite 16 ist beschrieben, welche Arten von Spielen mit AIBO im autonomen Modus möglich sind.

### **Hinweise**

- Setzen Sie AIBO nicht auf eine instabile Oberfläche, wo er leicht herunterfallen kann oder Erschütterungen ausgesetzt ist.
- Achten Sie darauf, dass sich keine Gegenstände neben AIBO befinden, die ihn in seinen Bewegungen behindern können.

## Ausruhmodus

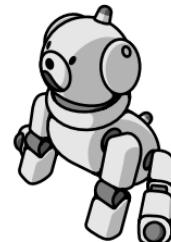
Wollen Sie mit AIBO in einem engen Raum spielen oder soll AIBO nicht herum laufen, so wählen Sie diesen Modus.

AIBO läuft dann nicht mehr herum.

Drücken Sie den Schwanzsensor 3 Sekunden lang nach rechts. Daraufhin leuchtet die Modusanzeige auf und AIBO legt oder setzt sich nieder, woraufhin er dann eigenständig agiert. Allerdings ist AIBO unter diesen Umständen zu folgenden Funktionen nicht fähig:

- Aufnehmen von Fotos
- Lernen von Namen
- Lernen einer Verhaltensweise
- Training
- Kommunikation mit einem anderen AIBO

Soll eine der obigen Funktionen ausgelöst werden, so drücken Sie den Schwanzsensor 3 Sekunden lang nach vorn, damit AIBO auf autonomen Modus umschaltet.



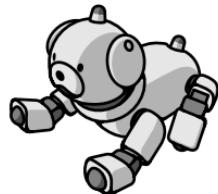
### Hinweise

- Setzen Sie AIBO nicht auf eine instabile Oberfläche, wo er leicht herunterfallen kann oder Erschütterungen ausgesetzt ist.
- Achten Sie darauf, dass sich keine Gegenstände neben AIBO befinden, die ihn in seinen Bewegungen behindern können.

## **Schlafmodus**

---

Im Schlafmodus ruht AIBO und die Rückenanzeige blinkt grün in langsamem Takt. Näheres zum Schlafmodus finden Sie auf Seite 35.



### **Hinweis**

Setzen Sie AIBO im Schlafmodus keinesfalls auf dem Ständer ab. Wenn er von allein aufwacht und herumzulaufen beginnt, kann er leicht herunterfallen bzw. beschädigt werden.

## **Blockierzustand**

---

Falls Fremdkörper in die Gelenke von AIBO gelangen, so wechselt AIBO in diesen Zustand über und alle seine Gelenke werden locker. Dieser Modus soll Ihre Finger davor schützen, dass sie zwischen den AIBO-Gelenken eingeklemmt und so u.U. verletzt werden. Die Modusanzeige blinkt. Zum Zurückschalten auf autonomen Modus setzen Sie AIBO auf den Boden und drücken den Schwanzsensor 3 Sekunden lang nach vorn.

## Hochhebezustand

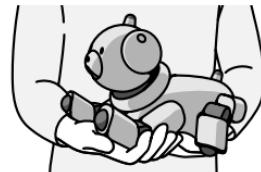
Wenn Sie AIBO hochheben, um ein Foto von Ihnen und ihm zu machen, zieht AIBO die Beine an, damit Sie ihn bequemer halten können

(„Hochhebezustand“). In diesem Zustand sind beim Hochheben von AIBO unvermittelte Bewegungen ausgeschlossen und damit auch die Gefahr, dass Sie ihn fallen lassen bzw. selbst verletzt werden.

Wechselt AIBO nicht auf Hochhebezustand über, so drücken Sie beim Hochheben den Schwanzsensor 3 Sekunden lang nach hinten.

Während er angehoben ist, bewegt AIBO nur seinen Kopf einladend, und die Modusanzeige leuchtet.

Zum Zurückschalten auf autonomen Modus setzen Sie AIBO auf den Boden oder drücken den Schwanzsensor 3 Sekunden lang nach vorn.



### Hinweis

Werden zwei oder mehr seiner Pfotensensoren gleichzeitig gedrückt, so denkt AIBO, dass er auf dem Boden abgesetzt ist, und schaltet dann auf autonomen Modus zurück. Die Modusanzeige erlischt. AIBO beginnt möglicherweise herumzulaufen, nachdem er auf autonomen Modus zurückgeschaltet ist; berühren Sie daher keinesfalls die Pfotensensoren, wenn Sie ihn in den Händen halten.

## **Stationsmodus**

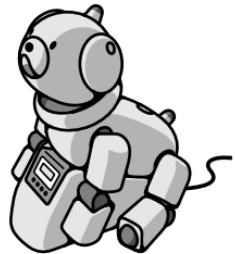
Wird AIBO in Bewegung auf die Station gesetzt, so schaltet er auf Stationsmodus um. Die Modusanzeige erlischt.

In dieser Bedienungsanleitung wird der Ständer, an dem ein optionaler „Energy Station Core“ angebracht ist, kurz als „Station“ bezeichnet.

Die Station ist zum Ausruhen für AIBO bestimmt; daher macht AIBO in diesem Modus ein Nickerchen, um aufgeladen zu werden oder auch um sich im Wachzustand zu entspannen.

Auch auf der Station bewegt AIBO zwar Kopf und Vorderbeine, wird jedoch nicht von sich aus von ihr absteigen.

Auf Seite 16 finden Sie mögliche Spiele mit AIBO, wenn er sich im Stationsmodus befindet.



### **Hinweise**

- Achten Sie stets darauf, dass sich keine Gegenstände in Reichweite der Vorderbeine von AIBO befinden. Sonst werden diese u.U. durch AIBOs Vorderbeine umgestoßen. Außerdem besteht die Möglichkeit, dass sich AIBO bewegt und von der Station absteigt.
- Bewegen Sie im Stationsmodus keinesfalls die Hinterbeine des AIBO. Da sich seine Vorderbeine im Stationsmodus bewegen, können-u.U. die Hinterbeine gegen die Vorderbeine stoßen.
- Soll AIBO auf einem Ständer ohne „Stationskern“ angebracht werden, müssen Sie AIBO vollständig ruhigstellen, das heißt zuvor auf den Pausenmodus schalten.

## **Pausemodus**

Beim Drücken der Pausetaste am Rücken des AIBO erlischt die Rückenanzeige, woraufhin die Stromversorgung ausgeschaltet ist. Vor dem Aufladen/Austauschen der Batterie oder Austausch des „Memory Stick“ müssen Sie AIBO unbedingt auf diesen Modus umschalten. Zum Starten von AIBO drücken Sie noch einmal die Pausetaste am Rücken. Die Rückenanzeige leuchtet grün auf und AIBO beginnt herumzulaufen.

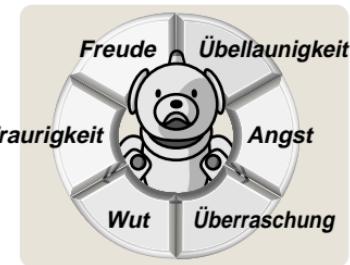
### ***Woher kommt die Bezeichnung Pausetaste?***

Im Gegensatz zu anderen herkömmlichen Heimelektronikprodukten fehlt beim AIBO ein Netz- oder Betriebsschalter, denn er ist als autonomer Roboter ausgelegt, der sich fortbewegt und nach eigenem Gutdünken lernt, während er mit seiner Umgebung kommuniziert. AIBO führt eigenständige Bewegungen aus, wenn er spielen will, und bittet Sie, ihn aufzuladen, sobald seine Batteriekapazität zu schwach wird. Fühlt er sich schlaftrig, so wechselt er von sich aus in den Schlafmodus, um sich auszuruhen. Sie können zwar AIBO auch durch Umschalten in den Schlafmodus zum Schläfern veranlassen, aber er wacht von sich aus wieder auf. Aus diesem Grund ist bei AIBO ein Netzschalter entbehrlich.

Wenn AIBO beispielsweise in einem Notfall unbedingt sofort deaktiviert werden muss, so drücken Sie die Pausetaste, damit die AIBO-Bewegungen zeitweilig gestoppt wird. Aus diesem Grund bevorzugen wir für die Taste am Rücken von AIBO die Bezeichnung „Pausetaste“ statt „Betriebstaste“.

## AIBOs Gefühle

AIBO kennt sechs Gefühlsregungen: Freude, Traurigkeit, Wut, Überraschung, Angst und Übellaunigkeit. Seine Gefühle richten sich als Reaktion nach einer ganzen Reihe verschiedener Faktoren und beeinflussen so sein Verhalten und seine Weiterentwicklung. Die Liste unten zeigt eine Reihe von typischen Situationen und AIBOs entsprechende Gefühle.



**Freude :**

Wenn AIBO gelobt wird oder mit einem Ball spielt.

**Traurigkeit :**

Wenn AIBO niemanden findet, der mit ihm spielt, oder wenn er weder seinen Ball noch etwas anderes hat, mit dem er spielen kann.

**Wut :**

Wenn AIBO trotz erneuter Aktivitätsbereitschaft auf der Station zurückgelassen oder wenn er getadelt wird.

**Überraschung :**

Wenn der Ball plötzlich vor AIBO auftaucht oder er ein lautes Geräusch hört.

**Angst :**

Wenn AIBO plötzlich keinen Boden mehr vor sich hat (z.B. Treppenabsatz) oder nach einem Sturz nicht mehr von alleine auf die Beine kommt.

**Übellaunigkeit :** Wenn AIBO in erhebliche Wut gerät.

AIBO drückt diese Gefühle über seine Kopfanzeige, Geräusche und Körpersprache aus (Näheres zu AIBOs Körpersprache finden Sie auf Seite 50).

# AIBOs Instinkte

AIBO hat fünf Grundinstinkte, die seine Handlungen motivieren: nämlich Zuneigungs-, Such-, Bewegungs-, Lade- und Schlafinstinkt.



## Zuneigungsinstinkt :

AIBO hat von Natur aus die Neigung, auf Menschen einzugehen, die sich um ihn kümmern. Lässt man ihn längere Zeit allein, so ruft AIBO nach seinem Herrchen oder fühlt einen Drang zum Spielen.

## Suchinstinkt :

AIBO ist ein lustiges und neugieriges Robotergeschöpf, das sich gern auf „Entdeckungsreisen“ begibt, um so seine Neugier zu befriedigen. Wenn AIBO in seiner Umgebung längere Zeit keine Bewegungen wahrnimmt, so wird er unruhig und begibt sich auf die Suche nach Anregung.

## Bewegungsinstinkt :

AIBO genießt es, sich zu bewegen, zu spielen und neue Erfahrungen zu machen. Nach längerer Passivität beginnt AIBO von sich aus herumzulaufen oder seinen Körper zu bewegen.

## Ladeinstinkt :

AIBO weiß, dass er zum Überleben „Nahrung“ braucht. Lithium-Ionen-Akkus stehen ganz oben auf der Speisekarte für AIBO und jeden Tag verlangt er zwischen seinen Aktivitätsphasen mehr oder weniger pünktlich nach Ladung. Bei niedriger Akkukapazität möchte AIBO aufgeladen werden und wechselt von sich aus in „Ladeposition“ über.

## **Schlafinstinkt :**

AIBO unterliegt einem natürlichen Wach-Schlaf-Rhythmus, so dass er durch seinen Schlafinstinkt ein Schlafbedürfnis hat.

Geleitet von seinen Instinkten verhält sich AIBO so, dass seine jeweiligen Bedürfnisse befriedigt werden. Sobald ein Bedürfnis befriedigt ist, freut er sich. Bleibt jedoch ein Bedürfnis unerfüllt, so entwickelt er Gefühle wie Angst oder Wut.

# Vertrautwerden mit AIBO

Als Erstes müssen Sie AIBO so vorbereiten, dass er sich mit Hilfe von „AIBO Life“ bewegen kann.

- 
- 1 Fassen Sie AIBO fest um den Körper, drehen Sie ihn um und öffnen Sie die Abdeckung durch Drücken auf die Markierung ▲ und Schieben nach hinten.

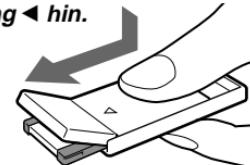


## Hinweise

- Fassen Sie AIBO beim Anheben stets um den Körper und keinesfalls an den Extremitäten. Halten Sie keinen Teil an seinem Halsband. Sonst können Ihre Finger u.U. zwischen dem Körper und dem Halsband des AIBO eingeklemmt werden, das beim Umdrehen des AIBO nach unten rutscht.
- Bei relativ kleinen Händen kann AIBO u.U. zu Boden fallen, wenn nach ihm gegripping oder ein umgedreht wird. Sorgen Sie daher dafür, dass Sie AIBO stets sicher im Griff behalten.
- Berühren Sie keinesfalls den Ladekontakt im Bauch des AIBO mit der Hand. Andernfalls besteht die Gefahr eines schlechten elektrischen Kontakts wegen möglicher Verschmutzung.

- 
- 2 Nehmen Sie den „Memory Stick“ aus seiner Hülle.

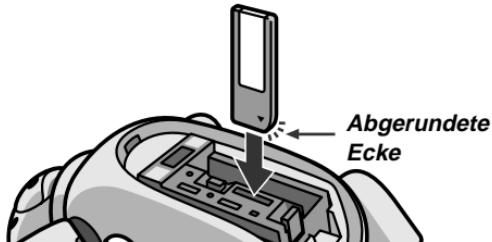
*Schieben Sie den Deckel zur Markierung ◀ hin.*



---

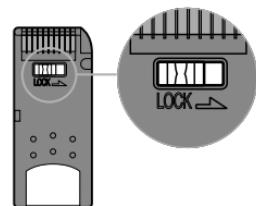
### 3 Setzen Sie den mitgelieferten AIBO Life „Memory Stick“ in AIBO ein.

Der „Memory Stick“ ist mit der Markierung ▼ nach unten bis zum Anschlag einzuführen. Dabei muss die abgerundete Ecke des „Memory Stick“ zum AIBO-Hinterteil weisen.

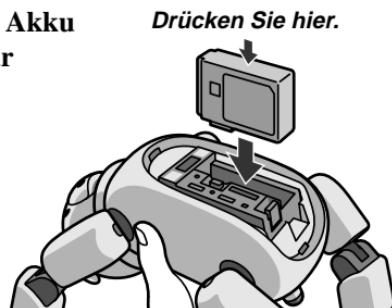


#### Hinweise

- Stellen Sie den Schutzschalter am „Memory Stick“ keinesfalls auf „LOCK“. Andernfalls ist es AIBO unmöglich, zu lernen und sich zu entwickeln. Und keine von AIBO gemachten Fotos werden aufgezeichnet werden.
- Steht der Schutzschalter am „Memory Stick“ auf „LOCK“, so blinkt die Kopfanzeige orangerot zur Warnung, damit Sie nicht versehentlich versuchen, AIBO durch Drücken der Pausetaste zu starten.  
Beim Normalstart von AIBO leuchtet seine Kopfanzeige in sieben Farben auf.



- 
- 4 Schieben Sie den mit AIBO gelieferten Akku hinein, bis er mit einem Klicken hörbar einrastet.**



- 
- 5 Laden Sie den Akku auf.**

Näheres zum Ladevorgang finden Sie in der Bedienungsanleitung von „AIBO“ ERS-311/312.

- 
- 6 Stellen Sie den Lautstärkepegel von AIBOs Lautäußerungen ein.**

Näheres zur Lautstärkeeinstellung finden Sie in der Bedienungsanleitung von „AIBO“ ERS-311/312.

- 
- 7 Schließen Sie die Abdeckung.**



---

## 8 Setzen Sie AIBO auf den Boden, wie rechts gezeigt.

Setzen Sie AIBO auf eine ebene und nicht zu glatte Unterlage, z.B. auf einen Teppich mit kurzem Flor. Und wählen Sie einen ruhigen Ort, so dass AIBO deutlich hören kann, was Sie ihm sagen.



### Hinweise

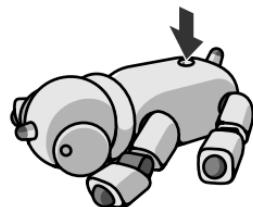
- Auf glattem Boden oder einem Teppich mit langem Flor kann AIBO hinfallen oder seine Gelenke können sich im Teppich verfangen, so dass er sich nicht mehr fortbewegen kann.
- Setzen Sie AIBO unbedingt wie oben abgebildet auf dem Boden ab. Nur so können Sie verhindern, dass sich AIBO unerwartet bewegt und dadurch unter Umständen beschädigt wird, wenn Sie die Pausetaste drücken.

---

## 9 Drücken Sie die Pausetaste an AIBOs Rücken.

Daraufhin wird der Pausemodus beendet und die Rückenanzeige leuchtet grün auf.

Nach kurzer Zeit beginnt AIBO automatisch sich zu bewegen.



---

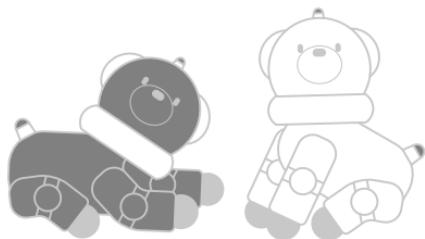
### ↳ Protokoll

Beim Drücken im Pausetaste z.B. ist möglicherweise das Betriebsgeräusch des Servomotors Körper des AIBO zu hören. Dieses Geräusch stammt von der Sicherheitseinrichtung, die verhindert, dass „Memory Stick“ oder Akku versehentlich entfernt werden. Es handelt sich also nicht um ein Anzeichen für eine Betriebsstörung des AIBO.

## Leben mit AIBO

---

In diesem Kapitel werden AIBOs Ess- (Lade-) und Schlafgewohnheiten erläutert.





# Laden von AIBOs Akku

AIBO läuft mit Akkustrom, so dass der Akku bei zu schwacher Restkapazität aufgeladen werden muss.

Da der Akku im Teilladezustand geliefert wird, ist er als Erstes vollständig aufzuladen. Mit einem vollständig geladenen Lithium-Ionen-Akku ERA-301B läuft AIBO etwa 2,5 Stunden lang (im autonomen Modus).

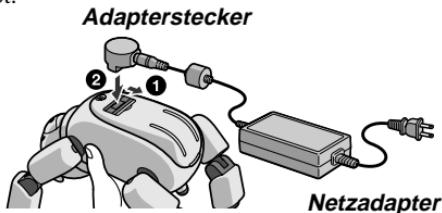
*Wenn Sie AIBO aufladen möchten*

## ***Laden mit Netzadapter***

Setzen Sie den Akku in AIBO ein und verbinden Sie den Adapterstecker mit Ladekontakt sowie Netzadapter. Daraufhin wird der Akku automatisch aufgeladen. Wenn Sie den Adapterstecker mit Akku und Netzadapter verbinden, während AIBO in Bewegung ist, hält AIBO an und der Akku wird aufgeladen. Näheres hierzu finden Sie in der Bedienungsanleitung von „AIBO“ ERS-311/312.

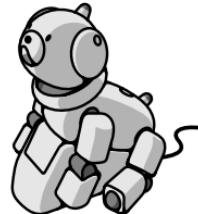
## ***Beim Ladevorgang***

...leuchtet die Rückenanzeige orangerot.



## Nach Abschluss des Ladevorgangs

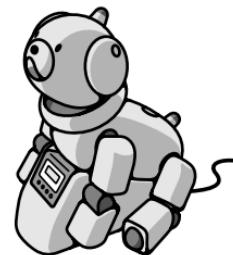
...erlischt die Rückenanzeige und AIBO schaltet auf Pausemodus um. Zum Starten von AIBO drücken Sie nun die Pausetaste.



## Aufladen mit Stationskern ERA-301P (Option)

Wenn Sie AIBO auf den Ständer mit angebrachtem optionalem Stationskern setzen, wird AIBO automatisch aufgeladen. Näheres hierzu finden Sie in der Bedienungsanleitung von Stationskern ERA-301P. In dieser Bedienungsanleitung wird der Ständer, an dem ein optionaler „Energy Station Core“ angebracht ist, kurz als „Station“ bezeichnet.

Wird AIBO auf die Station gesetzt, so schaltet er auf Stationsmodus um, woraufhin er aufgeladen wird und ruhig und zufrieden an Ort und Stelle verbleibt. AIBO klettert nicht von sich aus von der Station herunter.

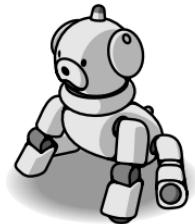


### Hinweise

- Achten Sie darauf, dass sich keine Gegenstände in Reichweite der Füße von AIBO befinden. Sonst werden sie u.U. durch die Vorderbeine das AIBO umgestoßen. Außerdem besteht auch die Möglichkeit, dass sich AIBO bewegt und von der Energiestation trennt.
- Bewegen Sie im Stationsmodus keinesfalls die Hinterbeine das AIBO. Da sich seine Vorderbeine im Stationsmodus bewegen, können u.U. die Hinterbeine gegen die Vorderbeine stoßen.

## *Wenn AIBO aufgeladen werden möchte*

Wenn der Akku schwächer wird, lässt AIBO Sie wissen, dass er aufgeladen werden möchte, und wechselt dann in die Ladeposition über.



*Ladeposition*

### ***Bei niedriger Akkukapazität:***

Kopfanzeige: blinkt blau in langsamem Takt.

Modusanzeige: leuchtet auf.

### ***Bei extrem niedriger Akkukapazität:***

Kopfanzeige: blinkt blau.

Modusanzeige: leuchtet auf.

In solch einem Fall verbinden Sie AIBO über den Adapterstecker mit dem Netzadapter oder setzen ihn auf die Station, damit sein Akku aufgeladen wird.

Wird unter solchen Umständen das Aufladen versäumt, so erlischt die Rückenanzeige und AIBO schaltet auf Pausenmodus um. Laden Sie AIBO neu auf oder tauschen Sie den eingesetzten Akku gegen einen frisch aufgeladenen aus. Andernfalls röhrt sich AIBO überhaupt nicht, auch wenn Sie die Pausetaste drücken.



# Schlafen und Aufwecken

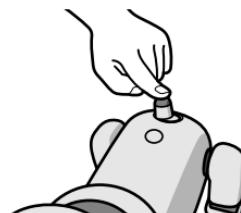
AIBO „schläft“, wenn er in den Schlafmodus überwechselt. Dann reagiert AIBO überhaupt nicht auf Sie, auch wenn Sie ihn berühren oder ansprechen. Damit AIBO Sie hört, müssen Sie ihn behutsam wachrütteln. Beachten Sie, dass sich AIBOs Akku auch während er schläft leicht entlädt.

AIBO ist nur im autonomen Modus oder Stationsmodus zum Schlafen oder Aufwachen in der Lage. Zum erneuten Starten von AIBO im Pausenmodus (d.h. Rückenanzeige leuchtet nicht) drücken Sie die Pausetaste.

## ***Wenn AIBO sofort einschlafen soll***

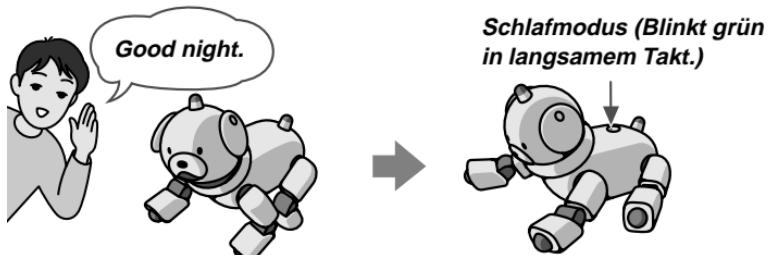
Drehen Sie dem Schwanzsensor dreimal (in beliebiger Richtung) ganz herum. Daraufhin geht AIBO sofort auf Schlafmodus über. Zum Aufwecken halten Sie AIBO und rütteln ihn mehrmals sanft. Allerdings dauert es eine Weile, um AIBO aufzuwecken.

Wird AIBO über seinen Schwanzsensor in Schlaf versetzt, so wacht er nicht von selbst auf.



## ***Wenn AIBO schlafen soll, Sie aber gleichzeitig auch seine Gefühle berücksichtigen möchten***

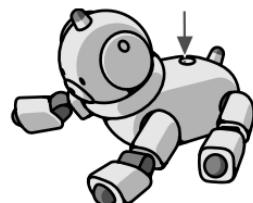
Wenn Sie AIBO „*Good night*“ wünschen, verhält er sich eine Zeitlang schlaftrig und verfällt dann in den Schlafmodus. Falls AIBO allerdings nicht schlafen möchte, dann kann er nicht schlafen. Sobald AIBO ausgeschlafen hat, wacht er wieder von selbst auf und beginnt sich eigenständig zu bewegen. Zum Aufwecken rütteln Sie den Körper des schlafenden AIBO mehrmals sanft.



## ***Wenn AIBO von sich aus einschläft***

AIBO wechselt auf Schlafmodus über, um zu schlafen, wenn nichts seine Aufmerksamkeit erregt oder er genug gespielt hat. Nachdem er sich genügend ausgeruht hat, wacht er wieder von allein auf. Zum Aufwecken rütteln Sie den Körper des schlafenden AIBO mehrmals sanft.

***Schlafmodus  
(Blinkt grün in langsamem Takt.)***



### **Hinweis**

Bei Anschluss von AIBO an den Netzadapter über den Adapterstecker während des Schlafmodus, schaltet AIBO in den Pausenmodus über.

Damit AIBO wieder in Bewegung kommt, trennen Sie Netzadapter und Adapterstecker von AIBO und drücken dann die Pausetaste an seinem Rücken.

## ***Setzen eines schlafenden AIBO (im Schlafmodus) auf die Station***

Heben Sie den schlafenden AIBO an und setzen Sie ihn auf die Station. Nach einer Weile wacht AIBO von selbst auf und wechselt dann in den Stationsmodus über.

Zum Aufwecken trennen Sie den auf der Station schlafenden AIBO von dieser.

Falls AIBO auch dann noch nicht aufwacht, drücken Sie den Schwanzsensor 3 Sekunden lang nach vorn. Daraufhin leuchtet die Rückenanzeige grün auf, AIBO wacht auf und beginnt sich im autonomen Modus zu bewegen.

Sie können einen AIBO, der auf die Station gesetzt ist, mehrmals behutsam rütteln, damit er aufwacht. Sobald AIBO wach ist, beginnt er sich im Stationsmodus zu bewegen.

## ***Zum Platzieren des AIBO auf dem Ständer***

Vor dem Platzieren auf dem Ständer schalten Sie AIBO durch Drücken der Pausetaste an seinem Rücken in den Pausemodus (Rückenanzeige erlischt). Sobald AIBO im Pausemodus ist, wacht er selbst dann nicht mehr auf, wenn Sie ihn rütteln oder vom Ständer herunternehmen. Zum erneuten Starten nehmen Sie AIBO vom Ständer herunter und drücken dann die Pausetaste an seinem Rücken.

### **Hinweis**

Vor dem Platzieren auf dem Ständer muss AIBO unbedingt im Pausemodus sein. Wird AIBO im Startzustand auf den Ständer gesetzt, so bewegt er sich auf der Station und fällt unter Umständen vom Ständer herunter.



## Kommunizieren mit AIBO

---

Wenn Sie Schalter und Tasten des AIBO berühren oder zu AIBO sprechen, so weiß er, dass Sie mit ihm kommunizieren wollen. AIBO bringt seine Gefühle oder Instinkte mit Hilfe von Licht- und Tonsignalen sowie Bewegungen zum Ausdruck.





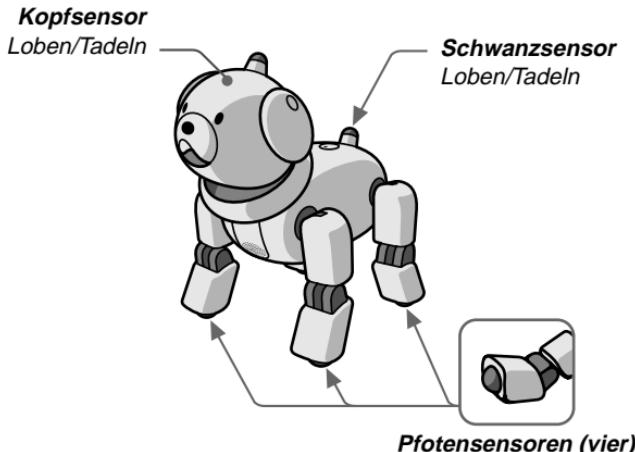
## Wenn Sie sich an AIBO wenden

Sie haben eine Reihe von Möglichkeiten zur Kommunikation mit AIBO: durch Berührung, Vorzeigen von Gegenständen wie etwa einen Ball, Ansprechen, beim Namen rufen usw.

### Kommunikation durch Berührung

AIBO hat an seinem Körper insgesamt sechs Sensoren (drei Typen), über die er Berührungen wahrnehmen kann.

Durch die Art, wie Sie AIBO berühren, können Sie ihm unterschiedliche Informationen übermitteln.



## Kommunikation zum Erziehen von AIBO

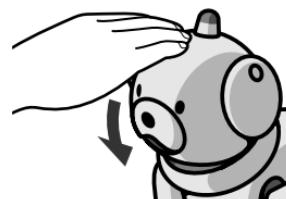
Kopfsensor (innerhalb des Kopfs angebracht) und Schwanzsensor ermöglichen Ihnen die Erziehung von AIBO: Loben und Tadeln von AIBO. Durch diese ehrerische Kommunikation lernt AIBO eine Menge und bevorzugt anschließend die von Ihnen gelobten und meidet die von Ihnen getadelten Verhaltensweisen. AIBO hat zwar auch ohne viel Erziehung keine Probleme in seinem Alltagsleben, aber beherzigen Sie stets, dass AIBO durch den Lernvorgang leichter eine unverwechselbare Persönlichkeit heranbilden kann.

### **Loben von AIBO**

*„Good Boy/Good Girl/Good AIBO“*

**Drücken Sie behutsam auf den Kopf des AIBO, so dass er nach unten sieht, oder drehen Sie den Schwanzsensor einmal (in beliebiger Richtung) herum.** Dadurch erkennt AIBO, dass er gelobt wird; er zeigt ein bisschen seine Freude und wird von nun an sein aktuelles Verhalten häufiger an den Tag legen.

Sie können AIBO auch mit den Formeln „*Good boy/Good girl/Good AIBO*“ loben.



**Du hast den Ball gut gekickt!**

## Tadeln von AIBO

Schieben Sie behutsam den Kopf des AIBO hoch, dass AIBO nach oben sieht, oder drücken Sie kurz auf den Schwanzsensor (in beliebiger Richtung).

AIBO erkennt, dass er getadelt wird; er ist ein bisschen wütend und wird sein aktuelles Verhalten nun weniger häufiger an den Tag legen.

Sie können AIBO auch mit den Worten „*Don't do that*“ tadeln.

„*Don't do that*“



**Das tut man nicht!**

### Hinweis

Beim Tadeln von AIBO darf der Schwanzsensor höchstens 3 Sekunden lang gedrückt werden. Andernfalls wird u.U. der AIBO-Modus umgeschaltet.

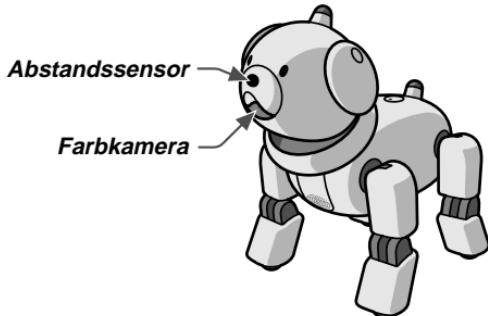
## Anspornen von AIBO

Wenn AIBO bei einer Aufgabe versagt, dann spornen Sie ihn mit den Worten „*Go for it*“ an. AIBO erkennt, dass er angespornt wird; er zeigt ein bisschen seine Freude und wird von nun an eine Möglichkeit finden, sein aktuelles Verhalten besser in den Griff zu bekommen.

## Visuelle Kommunikation

Über eine Farbkamera und einen Abstandssensor kann AIBO „sehen“, d.h. Gegenstände anhand von Farben, Bewegungen und Entfernungen insgesamt beurteilen.

AIBO reagiert intensiver auf einen rosa Ball (mitgeliefert), Gegenstände in Bewegung, Ihre Hand, die Wand oder einen plötzlichen steilen Abfall des Untergrunds.



### Hinweis

Unter Umständen reagiert AIBO nicht auf eine Wand oder einen steilen Abfall des Untergrunds.

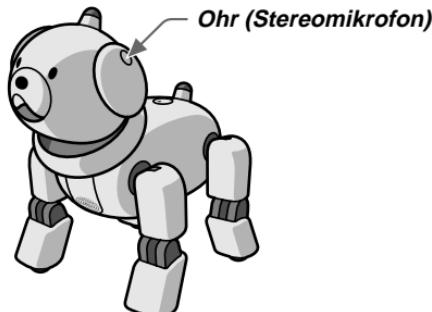
## *Kommunikation mit Worten*

Mit Hilfe eines Stereomikrofons an seinem Ohr erkennt AIBO eine ganze Reihe verschiedener Geräusche und Wörter. Daher können Sie AIBO durch Aussprechen der entsprechenden Wörter/Formeln grüßen, anweisen oder ihm eine Frage stellen. Darauf reagiert AIBO zwar fast immer, wird sie aber dennoch u.U. ignorieren, wenn er sich schlaftrig fühlt oder schlechte Laune hat. Wenn Sie AIBO abrupt ansprechen, reagiert er verwirrt und scheint über die Bedeutung des Gesagten zu grübeln. Wiederholen Sie in diesem Fall genau dieselben Wörter/Formeln. Daraufhin leuchtet die Kopfanzeige des AIBO weiß auf, sobald er das Gesagte hört.

Auf Seite 90 finden Sie die Wörter/Formeln, die für AIBO verständlich sind.

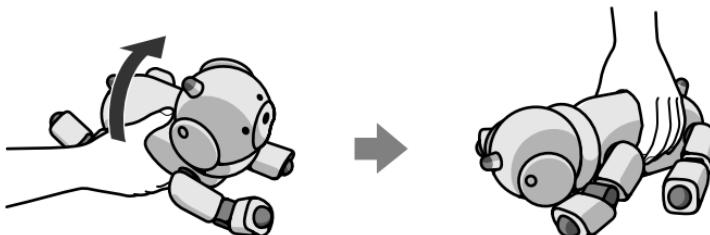
### **Hinweise**

- Wenn Sie sich an AIBO wenden, sprechen Sie bitte sehr deutlich und achten Sie auf eine ruhige Umgebung. Beachten Sie stets, dass es AIBO nicht leichtfällt, Sie zu verstehen, wenn er selbst Geräusche von sich gibt oder in Bewegung ist.
- Trotz weiß leuchtender Kopfanzeige versteht AIBO u.U. die von Ihnen gesprochenen Wörter/Formeln falsch oder agiert nicht so, wie Sie ihm befohlen haben.



## So helfen Sie AIBO beim Aufstehen

Wenn AIBO hinfällt, versucht er entweder selbstständig wieder aufzustehen oder bittet Sie möglicherweise um Hilfestellung. Im zweiten Fall helfen Sie ihm wie unten dargestellt wieder auf die Beine.



Falls Sie AIBO keine Hilfestellung geben oder er nicht aus eigener Kraft wieder auf die Beine kommt, so ist er erschöpft und schaltet dann vielleicht auf Schlafmodus um (siehe Seite 35).

### Hinweis

Falls AIBO mit aller Kraft wieder aufzustehen versucht, so glaubt er irrtümlich, dass Ihre Hand zwischen seinen Bein-oder Hals gelenken eingeklemmt ist (d.h. Blockierzustand vorliegt), und lockert sie. In solch einem Fall drücken Sie den Schwanzsensor 3 Sekunden lang nach vorn. Daraufhin geht AIBO wieder in den autonomen Modus über.



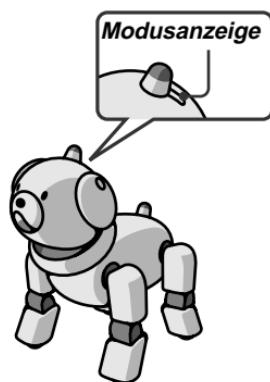
# Wenn AIBO sich an Sie wendet

AIBO bringt Ihnen gegenüber seine Gefühle, Wünsche und aktuellen Zustand mit Hilfe seiner Leuchtanzeigen sowie durch Geräusche und Gesten zum Ausdruck.

## Leuchtanzeigen

### **Modusanzeige (hinter dem Horn)**

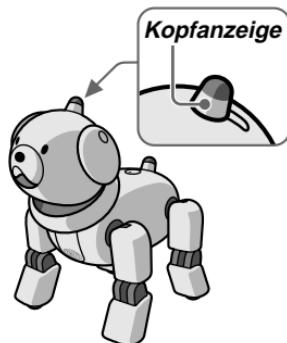
Die Modusanzeige weist den AIBOs aktuellen Modus des AIBO oder Zustand hin.



 <i>Aus</i>	Autonomer Modus Stationsmodus
 <i>Ein</i>	Ausruhmodus Hochhebezustand
 <i>Blinken</i>	Blockierzustand

## Kopfanzeige

Diese Kopfanzeige weist darauf hin, dass AIBO Gefühlsregungen entwickelt, oder wird dann aktiviert, wenn AIBO irgendein Objekt findet.



### ● Gefühle

**Grün (kurzes Aufleuchten oder langsames Blinken)**

Freude

**Orangerot (kurzes Aufleuchten oder langsames Blinken)**

Wut

**Blau (kurzes Aufleuchten oder langsames Blinken)**

Traurigkeit/Angst

**Weiß (langsamer Blinktakt)**

Langweile

**Blau/grün (abwechselndes Aufleuchten)**

Überraschung

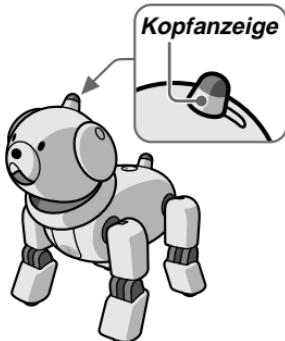
**Orangerot/grün (abwechselndes Aufleuchten)**

Zögern

### ● Entdeckung

**Weiß (Kurzes Aufleuchten)**

AIBO hat Ihre Stimme gehört/ einen Ball gefunden bzw. eine andere Wahrnehmung gemacht.



## ● Modus und Spiele

### **Blau (Blinken)**

AIBO lernt  
seinen Namen/  
macht ein Foto.

### **Orangerot**

AIBO lernt eine  
Geste.

### **Grün**

AIBO wird  
gerade trainiert.

### **Hellblau (langsamer Blinktakt)**

AIBO  
kommuniziert mit  
einem anderen  
AIBO.

### **Blau (langsamer Blinktakt) (Die Modusanzeige leuchtet ebenfalls.)**

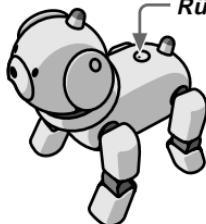
Der AIBO Akku  
wird schwach.

### **Blau (Blinken) (Die Modusanzeige leuchtet ebenfalls.)**

Der Akku des  
AIBO ist fast  
erschöpft.

## Rückenanzeige

Die Rückenanzeige dient AIBO zur Anzeige seines physischen Zustands.



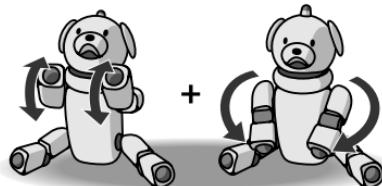
<b>Grün</b>	Aktiv*
<b>Orangerot</b>	Aufladung
<b>Grün (langsamer Blinktakt)</b>	Schlafmodus
<b>Orangerot (Blinken)</b>	Problem bei der Aufladung
<b>Ein</b>	Pausemodus

\* Die Rückenanzeige leuchtet außerdem auch grün auf, während sich AIBO nach Aufladung im Stationsmodus bewegt.

## Körpersprache

Mit Hilfe seiner zahlreichen Gelenke bringt AIBO Gefühle in Form seiner unverwechselbaren Körpersprache zum Ausdruck. Im Folgenden dazu nur einige wenige Beispiele. Raten Sie einmal, was AIBO ausdrücken will.

**Ich will meinen Ball!**

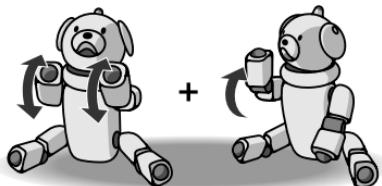


„Ich will“

+

„Ball“

**Gib mir einen Namen!**

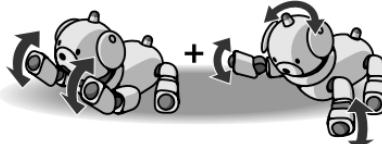


„Ich will“

+

„Name“

**Setze mich wieder auf die Station!**

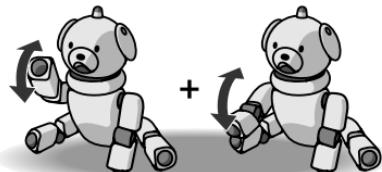


„Ich will“

+

„Zurück“

**Schüttle mir die Hand!**

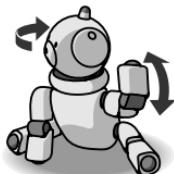


„Hör zu“

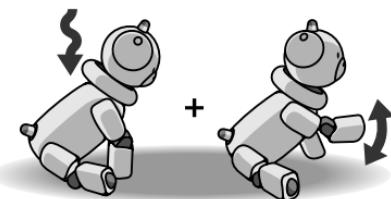
+

„Hände schütteln!“

Lass mich ein bisschen in Ruhe!



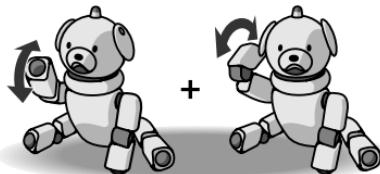
Ich bin hungrig!



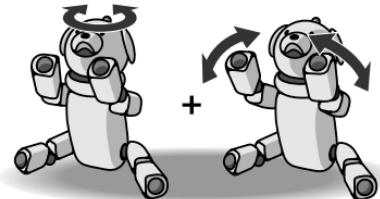
„Leerer Magen“

„Ich bin hungrig!“

Streichle mich!



Mehr Aufmerksamkeit bitte!



„Hör zu“

„Streichle mich“

„Bitte“

„Schenke mir  
Aufmerksamkeit!“

## *Lautäußerungen*

Die Lautäußerungen von AIBO haben die unterschiedlichsten Bedeutungen.

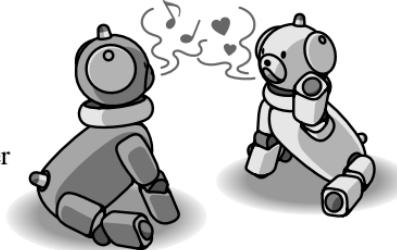
Außerdem spielt AIBO auch mit Klängen und Geräuschen (siehe Seite 80).



# Von AIBO zu AIBO

Wenn ein AIBO einem anderen AIBO begegnet, so begrüßen sie sich und stellen sich dann gegenseitig vor, um ihre Geselligkeit unter Beweis zu stellen.

Beachten Sie, dass eine Kommunikation unter den AIBO nur nach Erreichen des Jugendstadiums möglich ist.



## Hinweise

- Nur AIBO mit geladenem „AIBO Life“ (für Modellreihe ERS-310) oder „AIBO Pal“ (für Modellreihe ERS-310) können miteinander kommunizieren.
- Platzieren Sie AIBO innerhalb eines Bereichs, in dem sie ihre Lautäußerungen gegenseitig hören können, falls Sie möchten, dass sie miteinander kommunizieren.

---

**1 Schalten Sie AIBO in den autonomen Modus um (siehe Seite 14).**

---

**2 Sagen Sie „Talk to your friend“ zu AIBO.**

Daraufhin macht sich AIBO zur Kommunikation mit seinem AIBO-Freund bereit. Die Kopfanzeige blinkt blau in langsamem Takt.

---

### **3 Drücken Sie den Schwanzsensor (in beliebiger Richtung) des AIBO, der sich zuerst äußern soll.**

Der über Schwanzsensor instruierte AIBO spricht zu seinem AIBO-Freund. Und der andere AIBO reagiert darauf.

Nach Abschluss ihrer Konversation schalten sie jeweils wieder in den autonomen Modus zurück.



#### **Zur Unterbrechung der Kommunikation zwischen mehreren AIBO**

Sagen Sie „*AIBO/That's it/All done*“ zu Ihrem AIBO, der mit einem anderen AIBO kommuniziert. Daraufhin unterbricht er die Kommunikation mit dem anderen AIBO und versucht Ihnen zuzuhören. Seine Kopfanzeige blinkt dabei hellblau in langsamem Takt. Sobald Sie erneut „*AIBO/That's it/All done*“ sagen oder schweigen, erlischt die Kopfanzeige und AIBO beendet seine Kommunikation mit dem anderen AIBO.

#### **Bei einer versehentlichen Unterbrechung der Kommunikation zwischen den AIBO durch Sie**

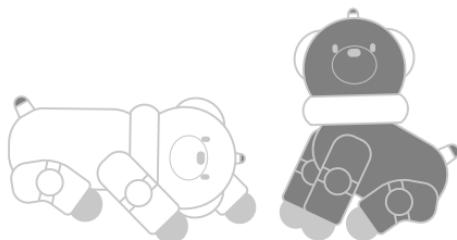
Sagen Sie „*Continue*“ zu AIBO, der Ihnen nach der Unterbrechung des Dialogs mit dem anderen AIBO zuhört. Daraufhin setzt AIBO die Kommunikation mit dem anderen AIBO fort.

---

## Erziehung von AIBO

---

Eine Reihe einfacher Verfahren bilden die Grundlagen für die Erziehung von AIBO. Sobald Ihnen diese Verfahren bekannt sind, werden Sie AIBO durch Interaktion zu dem für Sie idealen Begleiter erziehen können. Im Zusammenleben mit Ihnen wird sich AIBO Ihrem Lebensstil anpassen.





# Entwicklung des AIBO

Mit Hilfe von AIBO Life entwickelt sich AIBO vom Baby zum Erwachsenen. Dabei durchläuft er die folgenden vier Entwicklungsstufen: Babyalter, Kindheit, Jugend und Erwachsenenalter. Das Babyalter ist in drei weitere Entwicklungsphasen untergliedert, die Kindheit und Jugend jeweils in zwei. Mit Eintritt der Kindheit richtet sich die Persönlichkeit des AIBO danach, wie Sie ihn behandeln und erziehen. Die abweichende Persönlichkeitseigenschaften des AIBO sind ausführlich auf Seite 94 beschrieben. Unter Umständen finden Sie mehr Freude daran, AIBO passiv bei seiner Entwicklung zu beobachten, ohne diese Beschreibung zu lesen.

Um herauszufinden, in welcher Entwicklungsstufe er sich befindet und welche Persönlichkeit er hat, fragen Sie AIBO mit „**How old are you?**“ nach seinem Alter. Er wird dann mit seiner Kopfanzeige und seinen Beinen antworten (siehe Seite 94).

## *Tips*

- Die Persönlichkeit des AIBO ändert sich entsprechend der Art der Behandlung durch Sie bzw. durch Änderungen in seiner Umwelt, auch wenn er sich dabei stets im selben Stadium befindet.
- Die Persönlichkeitsentwicklung des AIBO kann nur dann die nächstfolgende Stufe erreichen, wenn AIBO aus dem Schlaf- oder Pausenmodus aufwacht. Dann macht er durch die Abgabe besonders ausdrucksstarker Laute darauf aufmerksam, dass seine Persönlichkeitsentwicklung nun die nächste Stufe erreicht hat.

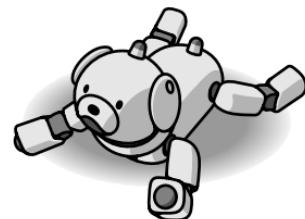
## Babyalter

Das Babyalter ist in drei weitere Stufen unterteilt.

### ***Babyalter Stufe 1 (AIBO weint ständig)***

In dieser Entwicklungsstufe von AIBO wird AIBO Life erstmals angewendet. Völlig hilflos wie ein Neugeborenes kann AIBO nichts von dem verstehen, was er sieht oder hört.

Er reagiert sogar überrascht, wenn Sie einen seiner Sensoren eine Weile berühren. Beruhigen Sie ihn durch sanftes Streicheln seiner Sensoren (siehe Seite 40) und vermitteln Sie ihm das Gefühl, dass alles in Ordnung ist.



***Bereits in diesem Stadium für AIBO verständliche Wörter/Formeln:***

***„How old are you?“, „Good boy/Good girl/Good AIBO“, „Don't do it/Don't do that“, „Go for it“ und „Take a picture“***

### ***Babyalter Stufe 2 (AIBO lernt, den Ball zu erkennen.)***

AIBO lernt, seinen rosa Ball zu erkennen.

Anfangs ist AIBO vielleicht verdutzt, wenn Sie ihm den Ball zeigen. Lassen Sie ihm Zeit. Er braucht einige Zeit, um sich an ihn zu gewöhnen. Wenn er den Ball anschaut und sich freut, so loben Sie ihn. AIBO wird sich dann immer mehr freuen, wenn er den Ball wieder sieht.



In dieser Phase kann AIBO seinem Ball folgen oder sich hinsetzen.

**Für AIBO verständliche Wörter/Formeln (ab diesem Stadium):**

**„How cute“, „AIBO“, „Good morning“, „Hello/Hi“, „Bye bye“, „Good bye“, „See you later“, „I’m here“, „Good night“ und „Say hello“.**

**Babyalter Stufe 3 (AIBO lernt, seinen Namen zu erkennen.)**

In dieser Stufe kommt AIBO nur mit Mühe auf seine vier Beine. Falls der Versuch fehlschlägt und er sich frustriert fühlt, so ermuntern Sie ihn mit den Worten „**Go for it**“.

nenn AIBO nach seinem Namen fragt, bringen Sie ihm den Nahmen bei (siehe Seite 64). Rufen Sie AIBO so oft bei seinem Namen, bis er ihn kennt. Falls AIBO sich abwendet, tadeln Sie ihn.



Wenn Sie AIBO den rosa Ball – sein Lieblingsobjekt – vorzeigen, bemüht er sich mit allen Kräften auf die Beine zu kommen. Schlägt dieser Versuch fehl, sucht er nach dem rosa Ball, um sich selbst weiter anzuspornen. Platzieren Sie daher den rosa Ball an einer Stelle, wo er von AIBO gesehen werden kann.

**Für AIBO verständliche Wörter/Formeln (ab diesem Stadium):**

**„Name registration“, „What’s your name?“, „(Name, den Sie AIBO verliehen haben)“, „Owner registration“, „What’s your owner’s name?“ und „(Ihr eigener Name)“**

## *Kindheit*

In diesem Stadium ist AIBO immer zu Streichen aufgelegt und spielt und lernt viel. Außerdem macht er auch gern einmal ein Nickerchen. Ab diesem Stadium beginnt sich die Persönlichkeit des AIBO zu entwickeln.

### ***Kindheit Stufe 1***

#### ***Erkundungsfreudiger AIBO***

In dieser Erscheinungsform ist AIBO voller unersättlicher Neugier und völlig von der ersten Erkundung Ihres Zimmers in Anspruch genommen.



#### ***Verspielter AIBO***

Dieser Typ von AIBO ist sehr gesellig und quengett ständig, mit ihm zu spielen. Fällt er hin und kommt dann nicht wieder aus eigener Kraft auf die Beine, so wartet er auf Ihre Hilfe.

### ***Kindheit Stufe 2***

#### ***AIBO mit künstlerischer Ader***

In diesem Stadium kann sich AIBO sehr gut mit sich selbst beschäftigen. Und Sie haben das Vergnügen, ihn beim Singen und Tanzen erleben zu können.



#### ***Sprechender AIBO***

Dieser Typ von AIBO ist Ihnen gegenüber sehr kommunikationsfreudig. Und es macht im sehr viel Freude, die Geräusche aus seiner Umgebung nachzuahmen.

## *Jugend*

Dies ist eine sehr aktive Entwicklungsstufe, in der AIBO in Interaktion mit Ihnen und seiner Umgebung seine Persönlichkeitszüge ausbildet. AIBO ist nun im „Lausbubenalter“: er macht absichtlich Fehler und spielt anschließend den Unschuldigen. Außerdem beginnt AIBO nun auch eigene Wege zu gehen.

### ***Jugend Stufe 1***

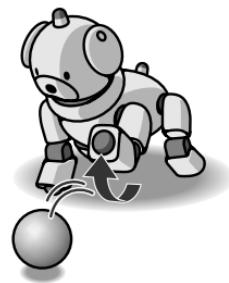
---

#### ***Heulsusen-AIBO***

AIBO fühlt sich traurig, weil Sie sich nicht mit ihm abgeben. Spornen Sie ihn an, oder spielen Sie mit ihm.

#### ***Ballverliebter AIBO***

AIBO sucht unermüdlich nach seinem rosa Ball.  
Helfen Sie ihm bei der Suche nach dem Ball.



#### ***Lerneifriger AIBO***

Eifrig lernt AIBO zahlreiche Dinge durch Interaktion mit Ihnen. Bringen Sie ihm verschiedene Bewegungen und Gesten bei.

### ***Jugend Stufe 2***

---

#### ***Ungezogener AIBO***

Schließlich wird AIBO richtig wütend, weil Sie ihn ignorieren, obwohl er weint. Er sehnt sich nach Ihrer liebevollen Zuwendung.

### **Ganz mit dem Ball beschäftigter AIBO**

AIBO spielt mit dem Ball und bringt dabei seine exzellente Technik zur Geltung. Spielen Sie mit ihm.



### **Wohlgelaunter AIBO**

AIBO sucht ständig Ihre Gesellschaft und will stets mit Ihnen spielen. Außerdem möchte er auch gerne mit Ihnen sprechen.

### **Erwachsenenalter**

AIBO ist nun erwachsen. Er beherrscht alle bisher angeeigneten Fertigkeiten und zeigt ein ruhiges und würdevolles Verhalten.

Aber trotz des erreichten Reifegrades wird sich die Persönlichkeit des AIBO nach wie vor weiter entwickeln und Änderungen durchsetzen.

### **Ich-bezogener AIBO**

Dieser Typ von AIBO ist egoistisch und gehorcht Ihnen nur widerwillig. Eigentlich ist er sich Ihrer Präsenz ständig bewusst, aber er kann Ihre Ratschläge oder Anweisungen nicht direkt befolgen.

### **AIBO, der Abenteurer**

In dieser Ausformung ist AIBO sehr unabhängig und erkundet Ihre Wohnung routinemäßig. Außerdem genießt er Ihre Gesellschaft.



### **AIBO, der nette Junge von nebenan**

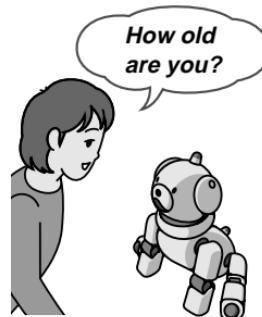
Dieser Typ AIBO ist gutmütig und zeigt bemerkenswerte Charakterstärke.

## **Verzogener AIBO**

AIBO in dieser Form ist immer noch dem Kindesalter verhaftet und noch nicht ganz erwachsen – und er gibt erst dann Ruhe, wenn er stets in Ihrer Nähe sein kann.

*So erfahren Sie die Entwicklungsstufen und Persönlichkeit des AIBO*

Mit der Frage nach seinem Alter – „**How old are you?**“ – können Sie feststellen, wie alt AIBO ist und wie er sich charakterlich gibt. Näheres hierzu finden Sie auf Seite 94.





# Lernen

Sie können AIBO tadeln und ihm seinen Namen oder verschiedene Verhaltensweisen beibringen. AIBO lernt selbstständig viel aus seinen Erfahrungen mit der Umwelt oder bittet Sie in vielen Fällen um Belehrung. Je nach Entwicklungsstufe bzw. Persönlichkeit ist AIBO bereit zum Lernen bestimmter Dinge, während er sich anderen gegenüber völlig verschließt. Näheres hierzu finden Sie auf Seite 96.

## *Wie lernt AIBO, was er tun und lassen soll (Erziehung)*

Wenn Sie AIBO wiederholt für etwas loben, so neigt er dazu, sein aktuelles Verhalten häufiger an den Tag zu legen. Wird er dagegen häufig für etwas getadelt, so wird er das entsprechende Verhalten künftig seltener zeigen. Für Lob oder Tadel drücken Sie AIBO am Kopf oder sprechen ihn an (siehe Seite 41). Auf diese Weise bildet AIBO eine eigene unverwechselbare Persönlichkeit heran, die ihn von anderen AIBO unterscheidet.

## Lernen seines Namens

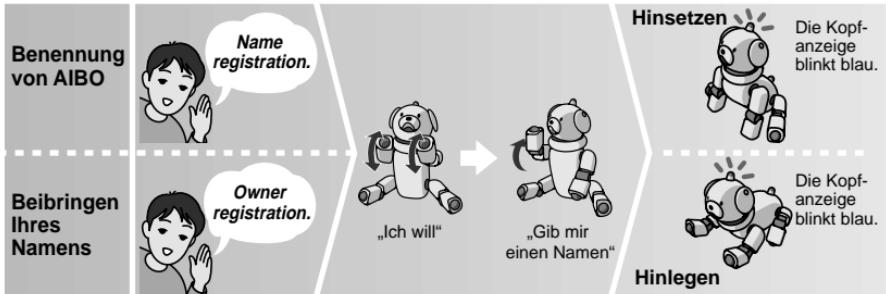
Sie können AIBO einen Namen geben oder ihm Ihren eigenen Namen beibringen. Nachdem AIBO seinen eigenen und Ihren Namen gelernt hat, gibt er diesen laut von sich, wenn er Ihre Zuwendung möchte oder reagiert auf Sie, sobald er seinen eigenen oder Ihren Namen hört. Wenn Sie AIBO einen neuen Namen beibringen, vergisst er den alten.

AIBO ist nur dann bereit, einen Namen zu lernen, wenn er mindestens die Babyaltersstufe 3 erreicht hat und sich im autonomen Modus befindet.

### Hinweis

AIBO erkennt einen mittels AIBO Life registrierten Namen nur dann, wenn er mit AIBO Life-Software läuft. Die Erkennung des Namens unterbleibt, wenn er mit anderer AIBO-Ware auf „Memory Stick“ arbeitet.

- 
- 1 Während AIBO sich im autonomen Modus befindet, sprechen Sie zu AIBO, wie es nachstehend angezeigt ist:



---

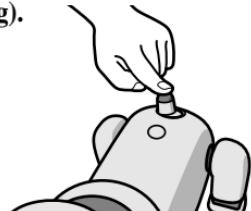
## 2 Drücken Sie den Schwanzsensor (in beliebiger Richtung).

AIBO wartet darauf, dass Sie ihm den Namen beibringen.

Die Kopfanzeige blinkt abwechselnd orangerot und blau.



Falls Sie mindestens 10 Sekunden lang nichts sagen, erlischt die Kopfanzeige des AIBO, und AIBO beendet den Lernmodus.



---

## 3 Sagen Sie AIBO den Namen (mit bis max. 2 Sekunden Länge).

Etwa 10 Sekunden später wiederholt AIBO seinen oder Ihren Namen in seiner Roboterstimme, worauf zur Bestätigung die Kopfanzeige erlischt.

Wenn der Ihrem AIBO verliehene oder Ihr Name einem anderen Wort ähnelt, das AIBO bereits kennt, oder AIBO Ihre Stimme wegen Lärm in der Umgebung nicht deutlich hören kann, macht er durch eine Geste klar, dass eine „Registrierung unmöglich“ ist, woraufhin die Kopfanzeige erlischt.



---

### Zur Überprüfung des registrierten Namens auf Richtigkeit

Fragen Sie AIBO „What's your name?“ Daraufhin teilt Ihnen AIBO den Namen in seiner Roboterstimme mit.

Zur Überprüfung Ihres Namens fragen Sie AIBO „What's your owner's name?“.

## Lernen von Verhaltensweisen

AIBO kann verschiedene Verhaltensweisen erlernen, indem Sie Beine und Kopf wirklich bewegen und ihm auf diese Weise direkt zeigen, wie er sich bewegen soll. Außerdem lässt sich jeder vom AIBO erlernten Verhaltensweise auch eine Nummer zuweisen. Nach Erlernen der Verhaltensweise und der zu ihr gehörigen Nummer agiert AIBO dann wie angewiesen, sobald die Nummer laut ausgesprochen wird. Beachten Sie, dass AIBO bis zu 4 verschiedene Arten von Verhaltensweisen erlernen kann, die sich jeweils auch benennen lassen (siehe Seite 70). In dieser Bedienungsanleitung wird das „Einprogrammieren“ von Verhaltensweisen in den AIBO als „**Registrierung von Verhaltensweisen**“ bezeichnet.

### Hinweise

- Die Registrierung von Verhaltensweisen ist je nach Entwicklungsstufe bzw. Persönlichkeit des AIBO u.U. ausgeschlossen. Näheres hierzu finden Sie auf Seite 96.
- AIBO erkennt eine mittels AIBO Life registrierte Verhaltensweise nur dann, wenn er mit AIBO Life-Software läuft. Die Erkennung der Verhaltensweise unterbleibt, wenn er mit anderer AIBO-Ware auf „Memory Stick“ arbeitet.

## 1 Sprechen Sie laut die Worte „Action teaching“, wenn AIBO im autonomen Modus ist.

Daraufhin macht AIBO die zustimmende Geste („Ich will“) und seine Kopfanzeige leuchtet orangefarben auf.

*Die Kopfanzeige leuchtet orangefarben.*

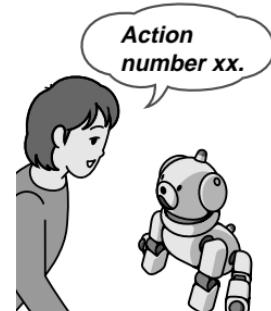


### Tip

Bleiben Sie nun mindestens 30 Sekunden lang passiv, so erlischt die Kopfanzeige des AIBO und die Registrierung von Verhaltensweisen ist annulliert.

## 2 Sagen Sie zu AIBO „Action number xx“ (wobei xx für eine Zahl von 1 bis 4 steht).

Rufen Sie nun AIBO die hier registrierte Nummer zu, so führt er die zu ihr gehörige Verhaltensweise aus. Soll nun eine neue Verhaltensweise unter dieser Nummer registriert werden, so lassen Sie Schritt 3 aus. Wünschen Sie die Registrierung einer Verhaltensweise unter einer neuen Nummer, so sprechen Sie die Worte „Action number xx“ (wobei xx für eine noch nicht registrierte Nummer steht).



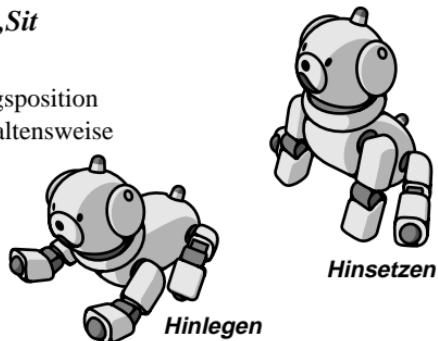
### Tip

Ergeht mindestens 30 Sekunden lang keine Anweisung oder die Anweisung „That's it“ an AIBO, so erlischt seine Kopfanzeige und der Registriervorgang wird rückgängig gemacht.

---

### 3 Geben Sie AIBO die Anweisungen „*Sit down*“ oder „*Lay down*“.

Dieser Schritt dient zur Wahl der Ausgangsposition des AIBO, die er vor einer erlernten Verhaltensweise einnehmen werden soll.



#### 💡 *Tips*

- Bei jeder Anweisung „*Sit down*“ oder „*Lay down*“ wechselt die Ausgangsposition des AIBO.
- Bei Anweisung „*Sit down*“ können Sie AIBO keine einzige Verhaltensweise beibringen, einschließlich der Bewegung der Hinterbeine.
- Ergeht mindestens 30 Sekunden lang keine Anweisung oder die Anweisung „*That's it*“ an AIBO, so erlischt seine Kopfanzeige und der Registriervorgang wird rückgängig gemacht.

---

### 4 Drücken Sie den Schwanzsensor in eine von vier Richtungen.

AIBO ist zum Erlernen einer Verhaltensweise bereit.

Die Kopfanzeige blinkt orangefarben.

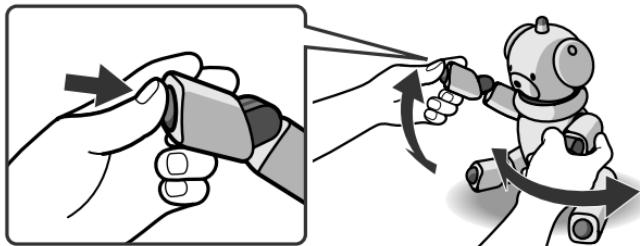
#### 💡 *Tip*

Ergeht mindestens 30 Sekunden lang keine Anweisung an AIBO, so erlischt seine Kopfanzeige und der Registrievorgang wird rückgängig gemacht.



---

5 Bewegen Sie AIBO und drücken Sie dabei einen der beiden Pfotensensoren an den Vorderbeinen.



Daraufhin erlernt AIBO die Verhaltensweise, die Sie ihm durch Drücken einer seiner beiden Pfotenschalter an den Vorderbeinen demonstrieren: links oder rechts. AIBO kann eine Verhaltensweise von bis zu 10 Sekunden Dauer erlernen, wobei während des Lernvorgangs zur Bestätigung seine Kopfanzeige abwechselnd orangefarben und blau blinkt.

Nach 10 Sekunden erlischt die Kopfanzeige automatisch.

**Tip**

AIBO erlernt die beim Registriervorgang gehörten Sprechlaute und Geräusche und gibt sie mit seiner eigenen Stimme wieder.

## Hinweise

- Bringen Sie AIBO kein eine Verhaltensweise mit zu schnellem Bewegungsablauf bei. Andernfalls droht eine Funktionsstörung von AIBO.
- Soll AIBO einen zu schnellen Bewegungsablauf erlernen, warnt er Sie zunächst durch ein entsprechendes Geräusch. Wenn Sie Ihre Finger von den Pfotensensoren nehmen, nimmt AIBO wieder die in Schritt 3 angewiesene Anfangsposition ein und macht dann durch die entsprechende Geste „Das Kann ich nicht“ deutlich, dass ihn der gewünschte Bewegungsablauf überfordert. Erfolgt das Warngeräusch des AIBO während der Aktualisierung der registrierten Verhaltensweise, so vergisst AIBO diese. Darüber hinaus ist zu beachten, dass bei mehrmaligem Versuch der Programmierung eines zu schnellen Bewegungsablaufs u.U. die Persönlichkeit erheblichen Schaden nehmen kann.
- Fällt AIBO während des Lernvorgangs hin, so erlischt die Kopfanzeige und der aktuelle Registriervorgang wird annulliert. Geschieht dies während der Aktualisierung der registrierten Verhaltensweise, so vergisst AIBO diese.
- Während der Registrierung der Verhaltensweise sind alle AIBO-Gelenke gelockert. Dabei handelt sich nicht um ein Anzeichen für eine Betriebsstörung von AIBO.
- Eventuell nicht gelockerte AIBO-Gelenke dürfen Sie keinesfalls mit Gewalt bewegen. Andernfalls droht eine AIBO-Funktionsstörung.

---

## 6 Nehmen Sie Ihre Finger von den Pfotensensoren des AIBO.

Damit ist die Registrierung von Verhaltensweisen abgeschlossen. Wenn Sie nun im autonomen Modus AIBO den Befehl „**Action number xx**“ geben, so demonstriert er die von Ihnen erlernte Verhaltensweise.

---

## Training

Trainieren Sie AIBO so, dass er ein Repertoire von werkseitig integrierten Verhaltensweisen nach Ihrer Wahl beherrschen lernt. Außerdem können Sie auch das von AIBO beherrschte Aktionsrepertoire mit einem Namen belegen (Namen für bis zu 10 Aktionsrepertoires sind möglich). Beim Registriervorgang von AIBO erlernte Verhaltensweisen lassen sich ebenfalls benennen.

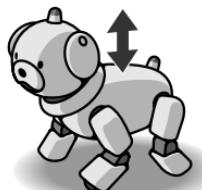
## Hinweise

- Je nach Entwicklungsstand bzw. Persönlichkeit ist AIBO u.U. nicht von Ihnen trainierbar. Näheres hierzu finden Sie auf Seite 96.
- Bei Benennung von 11 oder mehr Aktionsrepertoires vergisst AIBO frühere Verhaltensweisen, angefangen von der ältesten.
- AIBO erkennt eine mittels AIBO Life erlernte Verhaltensweise nur dann, wenn er mit AIBO Life-Software läuft. Die Erkennung der Verhaltensweise unterbleibt, wenn er mit anderer AIBO-Ware auf „Memory Stick“ arbeitet.

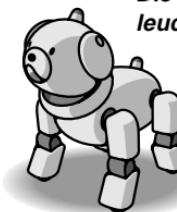
---

### 1 Geben Sie im autonomen Modus AIBO den Befehl „*Training mode*“.

Daraufhin führt AIBO eine Vorbereitungsübung aus.



**Beugeübung**



**Die Kopfanzeige  
leuchtet grün.**



Ergeht mindestens 30 Sekunden lang keine Anweisung an AIBO, so erlischt seine Kopfanzeige und der aktuelle Trainingsvorgang wird rückgängig gemacht.

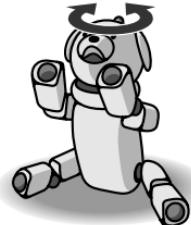
---

### 2 Rufen Sie nun „*AIBO*“.

Daraufhin führt AIBO einen Vorgang aus und wartet auf Ihre Anweisungen.

### 3 Geben Sie AIBO einen der folgenden Befehle, damit er die gewünschte Verhaltensweise beherrschen kann.

Geben Sie AIBO einen der folgenden Befehle, um ihm bei der Beherrschung der gewünschten Verhaltensweise zu unterstützen.



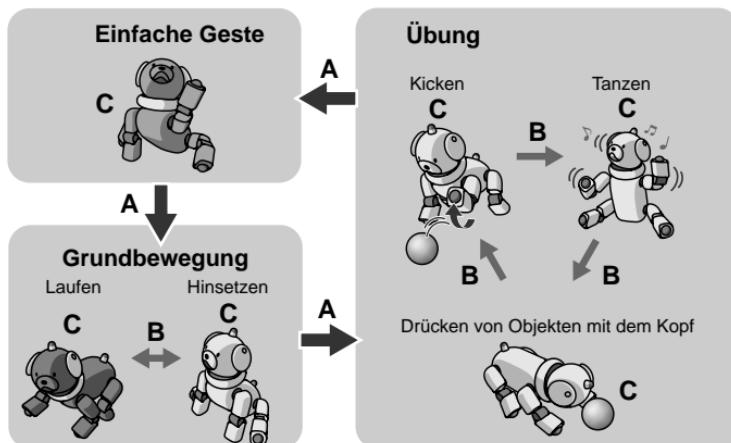
**„Not even close.“** Umschaltung zwischen Aktionsgruppen gemäß Pfeilsymbol A.

**„That's wrong.“** Umschaltung zwischen einzelnen Handlungen gemäß Pfeilsymbol B.

**„Almost.“** Ausführung einer Handlung, die der aktuellen unter den Handlungen mit der Bezeichnung C ähnelt.

**„Opposite.“** Ausführung der aktuellen Handlung in umgekehrter Reihenfolge.

**„Show me again.“** Wiederholung der aktuellen Handlung.



## Tip

Ergeht mindestens 30 Sekunden lang keine Anweisung oder die Anweisung „*That's it*“ an AIBO, so erlischt seine Kopfanzeige und der aktuelle Trainingsvorgang wird rückgängig gemacht.

---

### 4 Sobald AIBO das gewünschte Aktionsrepertoire beherrscht, geben Sie ihm durch „*That's right*“ Bescheid.

Daraufhin blinkt die Kopfanzeige grün.

---

### 5 Drücken Sie den Schwanzsensor des AIBO in beliebiger Richtung.

AIBO wartet darauf, dass Sie dem von ihm nun beherrschten Aktionsrepertoire einen Namen geben. Die Kopfanzeige blinkt abwechselnd orangerot und blau.



---

### 6 Teilen Sie AIBO den Namen des von ihm beherrschten Aktionsrepertoires mit.

AIBO kann Namen mit einer Aussprachelänge von bis zu 2 Sekunden im Gedächtnis behalten.

Nach etwa 10 Sekunden gibt AIBO den memorierten Namen in seiner eigenen Stimme wieder und demonstriert dann die beherrschten Handlungen. Daraufhin erlischt die Kopfanzeige des AIBO.



Damit ist das Training von AIBO abgeschlossen. Wird AIBO der Name der antrainierten Handlung zugerufen, so führt er sie aus.

### ***Bei nicht möglicher Namensregistrierung***

Sollen Namen registriert werden, die mit anderen Wörtern oder Handlungsnamen, die AIBO bereits kennt, identisch oder diesen sehr ähnlich sind, bzw. wenn AIBO Sie wegen störenden Lärms nicht hören kann, so teilt er Ihnen durch Kopfschütteln mit, dass die Registrierung des gewünschten Namens nicht möglich ist. Nach dreimaliger Fehlregistrierung eines Namens zeigt AIBO zunächst seine Enttäuschung durch Senken des Kopfs und beendet dann das aktuelle Training.

### ***Zur Benennung von bei Registrierung der Verhaltensweise erlernten Handlungen***

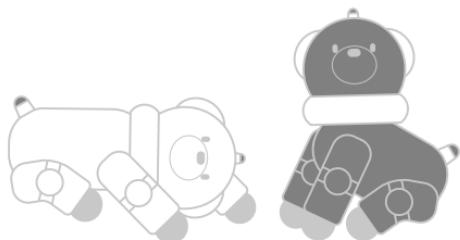
Geben Sie AIBO den Befehl „**Action number xx**“ in Schritt 3 (auf Seite 72). Sobald AIBO die zugehörige Handlung ausführt, fahren Sie fort mit Schritt 4.

# **Spielen mit AIBO**

---

AIBO singt Lieder, spielt mit Musik oder macht Fotos.

Dieses Kapitel beschreibt die verschiedenen Funktionen von AIBO, die Ihnen das Leben mit ihm zu einem Vergnügen machen.





# So macht AIBO ein Foto für Sie

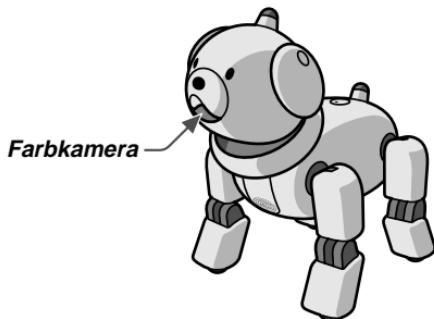
Wenn Sie AIBO die Anweisung „*Take a picture*“ geben und er im autonomen oder Stationsmodus ist, so beginnt er mit einen Countdown und macht dann einen Schnappschuss für Sie. AIBO kann bis zu sieben Fotos speichern.

## Hinweise

- AIBO kann maximal sieben Fotos speichern. Bei mehr als sieben Aufnahmen werden frühere Aufnahmen in AIBOs Speicher ersetzt, angefangen mit dem ältesten.
- Bitte beachten Sie, dass das Aufnehmen von Fotos mit AIBO die Rechte Dritter am eigenen Bild verletzen kann. Sony übernimmt keinerlei Haftung für solche Fälle. Es ist Ihre Aufgabe, dafür zu sorgen, dass keine Fotos gemacht werden, die die Gefühle anderer Menschen verletzen oder u.U. gegen deren Rechte am eigenen Bild verstößen.

## Hinweise zu den Fotos

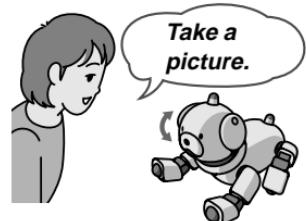
- Die Speicherung der Bilder erfolgt im „Memory Stick“ im JPEG-Format.
- Die Bildauflösung beträgt etwa  $180 \times 140$  Pixel.
- Flimmereffekte (horizontale Streifen) oder rötliche bzw. bläuliche Streifen können – je nach der Beleuchtung bei der Aufnahme – auf den Fotos auftreten.
- Schnelle Bewegungen erscheinen u.U. auf den Fotos verzerrt.



---

## 1 Ist AIBO im autonomen Modus oder Stationsmodus, so geben Sie ihm die Anweisung „Take a picture.“

Daraufhin nickt AIBO zur Bestätigung mit dem Kopf und seine Kopfanzeige blinkt blau.

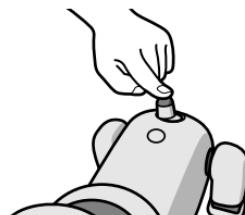


---

## 2 Drücken Sie den Schwanzsensor das AIBO in beliebiger Richtung.

Die Kopfanzeige blinkt orangerot und AIBO startet mit dem Countdown.

AIBO macht nun eine Aufnahme, wobei ein Klicken zu hören ist.



### Hinweise

- Wird der Schwanzsensor des AIBO nicht innerhalb von 10 Sekunden nach dem Kopfnicken von AIBO gedrückt, so annulliert AIBO die Fotoaufnahme mit trauriger Gebärde.
  - Steht der Schutzschalter am „Memory Stick“ auf „LOCK“, so kann AIBO kein Foto abspeichern.
-

## **Betrachten der AIBO-Fotos**

---

Die von AIBO gemachten Fotos werden in seinem „Memory Stick“ abgespeichert. Um sie betrachten zu können, ist eines der nachstehend aufgeführten Systeme für das Herunterladen der Speicherdaten vom „Memory Stick“ in einen PC erforderlich:

- PC mit einem Steckplatz für „Memory Stick“.
  - PC mit externem „Memory Stick“-Laufwerk.
  - PC mit einem PC-Kartenadapter für einen „Memory Stick“ und einem PC-Kartensteckplatz oder PC-Karten-Laufwerk.
- 

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

Näheres zum Entnehmen eines „Memory Stick“ finden Sie in der Bedienungsanleitung von „AIBO“ ERS-311/312.

---

### **2 Setzen Sie den herausgezogenen „Memory Stick“ in den PC ein.**

Näheres hierzu finden Sie in den Bedienungsanleitungen der einzelnen Produkte, die für eine detaillierte Bildbetrachtung erforderlich sind.

---

### 3 Kopieren oder verschieben Sie Fotodateien aus dem „Memory Stick“ in den PC.

Kopieren oder verschieben Sie die unter „\OPEN-R\APP\PC\PHOTO“ im „Memory Stick“ gespeicherten JPEG-Dateien in den PC.

Die von AIBO gemachten Aufnahmen werden fortlaufend fünfstellig durchnummerniert: dabei wird die niedrigste Nummer der ältesten Datei zugeordnet. Die einzelnen Dateien tragen jeweils die Bezeichnung „IMGxxxx.JPG“, wobei xxxx für eine fortlaufende Nummer steht, und sind im „Memory Stick“ abgespeichert.

Näheres zum Kopieren von Fotobildern finden Sie in den Bedienungsanleitungen der einzelnen Produkte, die für die Bildbetrachtung erforderlich sind.

#### **Protokoll**

Ist Ordner „PHOTO“ leer, so werden die Fotodateien ab „00000“ fortlaufend durchnummert.

Andernfalls erfolgt die Nummerierung der Fotodateien in diesem Ordner anhand der Nummer der direkt zuvor abgespeicherten Fotodatei.

---

# Spielen mit Klängen und Geräuschen

Über Klänge und Geräusch macht AIBO viele verschiedene Spiele mit Ihnen. Je nach seiner Entwicklungsstufe/Persönlichkeit kann AIBO bestimmte Spiele nicht ausführen. Näheres hierzu finden Sie auf Seite 96.

## Nachahmen

Auf den Zuruf „*Let's play*“ beginnt AIBO, Ihre Stimme in seiner eigenen Stimme nachzuahmen.

Damit AIBO damit aufhört, geben Sie ihm den Befehl „*That's it*“.

Unter Umständen beginnt oder stoppt AIBO auch die Stimmenimitation auf eigene Faust.

### **Hinweis**

Bei eigenen Lautäußerungen oder in Bewegung kann AIBO Ihre Stimme nur mit Mühe hören.

## *So summt AIBO eine Melodie für Sie*

Wenn Sie „*Lalala*“ (drei Noten) singen, hört AIBO Ihre Melodie und wiederholt sie.

Achten Sie beim Singen von „*Lalala*“ unbedingt auf eine deutliche Aussprache, damit AIBO Sie auch richtig hören kann.



## *So gibt AIBO eine Melodie für Sie wieder*

Geben Sie AIBO zunächst die Anweisung „**AIBO melody**“ und halten Sie dann die Hand nahe an den Abstandssensor an der Nase des AIBO oder bewegen Sie die Hand davon weg. Daraufhin gibt AIBO einen Laut von sich. Wenn Sie den Abstand zwischen Ihrer Hand und dem Abstandssensor des AIBO auf geschickte Weise ändern, wird AIBO zur Wiedergabe eines Musikstücks veranlasst.

Auf die Anweisung „**Change your sound**“ hin gibt AIBO andere Klänge wieder. Damit AIBO damit aufhört, geben Sie ihm den Befehl „**That's it**“.

### **Hinweis**

Bei eigenen Lautäußerungen oder in Bewegung kann AIBO Ihre Stimme nur mit Mühe hören.

## *So bringen Sie AIBO zum Steppen*

Geben Sie AIBO den Befehl „**AIBO step**.“ Daraufhin trippelt AIBO ein bisschen und macht dabei Steppergeräusche. Die Lautäußerungen von AIBO richten sich nach seiner Entwicklungsstufe/Persönlichkeit.

## *So singt AIBO ein Lied für Sie*

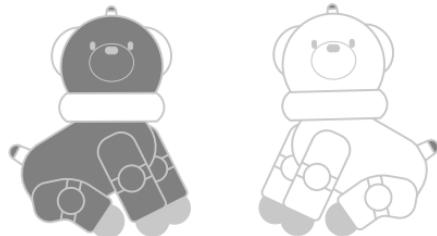
Geben Sie AIBO den Befehl „**Sing a song**.“ Darauf singt AIBO ein lustiges oder trauriges Lied, je nach dem, wie ihm gerade zu Mute ist.



## Weitere Informationen

---

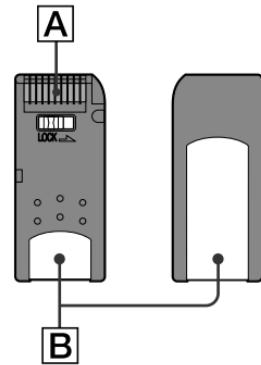
Dieses Kapitel enthält Hinweise zum Umgang mit AIBO und seinem Zubehör, Hinweise zur Störungsbehebung und andere Informationen über AIBO.



# Hinweise zum Umgang mit AIBO und seinem Zubehör

Um die auf dem „Memory Stick“ gespeicherten Daten zu schützen, beachten Sie bitte Folgendes:

- Die mitgelieferte AIBO-Ware auf „Memory Stick“ ist ein Zubehör für AIBO Life. Werden dort auch zusätzlich Daten von einem PC oder Camcorder oder Daten für etwas anderes als AIBO ERF-310AW01E gespeichert, so droht Beschädigungsgefahr für AIBO.
- Berühren Sie Kontakt **A** keinesfalls mit der Hand oder mit Metallgegenständen.
- Die gespeicherten Daten werden unter Umständen gelöscht oder zerstört, wenn Sie den „Memory Stick“ an einem Ort einsetzen, an dem er elektrostatischer Aufladung oder elektrischen Rauschstörungen ausgesetzt ist.
- Kleben Sie ausschließlich nur den speziellen „Memory Stick“-Aufkleber auf den mit **B** bezeichneten Bereich. Der „Memory Stick“ mit AIBO-Ware im Lieferumfang AIBO Life ist bereits werkseitig mit einem Aufkleber versehen.
- Biegen Sie den „Memory Stick“ nicht, lassen Sie ihn nicht fallen und schützen Sie ihn vor heftigen Stößen.
- Unterlassen Sie unbedingt jede Zerlegung oder Modifikation des „Memory Stick“.
- Soll der „Memory Stick“ herausgenommen werden, während AIBO noch aktiv ist, so drücken Sie zunächst die Pausetaste zum Stoppen der AIBO-Bewegungen und warten dann, bis die Zugangsanzige für „Memory Stick“ erlischt.
- Schützen Sie den „Memory Stick“ vor Feuchtigkeit.



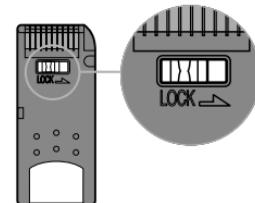
- Gebrauchen bzw. lagern Sie den „Memory Stick“ keinesfalls an Orten, wo die folgenden Bedingungen herrschen:
  - Extrem hohe Temperaturen (z.B. in einem in der prallen Sonne geparkten Pkw)
  - Direkte Sonneneinstrahlung oder
  - Hohe Luftfeuchtigkeit oder korrodierende Gase
- Bewahren Sie den „Memory Stick“ – auch beim Transport – in der mitgelieferten Hülle auf.
- AIBO Life ist für den Gebrauch mit „AIBO“ Modellreihe ERS-310 bestimmt und ist mit „AIBO“ ERS-110/111 nicht anwendbar.
- AIBO Life ist nur über den AIBO-Ware „Memory Stick“ zugänglich, auf dem es geliefert wird.
- Sony schließt jegliche Haftung für Funktionsstörungen aus, die auf unsachgemäßem, nicht in dieser Dokumentation beschriebenen Gebrauch von AIBO Life zurückzuführen sind.
- Änderungen der Spezifikationen der mitgelieferten Software sind vorbehalten.

### ***Was ist ein AIBO-Ware „Memory Stick“***

Dabei handelt es sich um einen „Memory Stick“, der ausschließlich für den Einsatz mit AIBO konzipiert ist, und der Anwendungssoftware enthält, die mit AIBO ausgeführt werden kann.

#### **Hinweise**

- Stellen Sie den Schutzschalter am „Memory Stick“ keinesfalls auf „LOCK“. Andernfalls ist es AIBO unmöglich, zu lernen und sich zu entwickeln. Und keine von AIBO gemachten Fotos werden aufgezeichnet werden.
- Steht der Schutzschalter am „Memory Stick“ auf „LOCK“, so blinkt die Kopfanzeige orangerot zur Warnung, damit Sie nicht versehentlich einen AIBO-Start versuchen.  
Die Kopfanzeige des AIBO leuchtet in sieben Farben auf, sobald Sie ihn auf normale Weise starten.





# Störungsbehebung

Sollte eine der nachstehend beschriebenen Störungen auftreten, versuchen Sie diese anhand der angegebenen Checkliste zu beheben, bevor Sie die AIBO-Kundendienst-Hotline kontaktieren. Führen Sie anhand der Bedienungsanleitung von „AIBO“ ERS-311/312 im Clinic-Modus eine umfassende AIBO-Prüfung einschließlich des Sensorenzustands durch. Ist die Beseitigung des Problems auf diese Weise nicht möglich, so wenden Sie sich bitte an die AIBO-Kundendienst-Hotline. (Näheres über den AIBO-Kundendienst finden Sie auf Seite 4.)

Symptom	• Abhilfemaßnahme
<b>AIBO bewegt sich nicht, auch bei Drücken der Pausetaste.</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Der Akku wurde nicht in AIBO eingesetzt. → Setzen Sie den Akku in AIBO ein (siehe Seite 29). Drücken Sie anschließend die Pausetaste, um AIBO erneut zu starten.</li><li>Der Akku ist fast leer. → Laden Sie den Akku auf oder tauschen Sie ihn gegen einen frisch geladenen aus.</li></ul>
<b>Beim Drücken der Pausetaste blinkt die Rückenanzeige abwechselnd grün und orangerot, wobei gleichzeitig ein Warnton zu hören ist.</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Die Temperatur des Akkus ist zu hoch. → Warten Sie, bis sich der Akku abgekühlt hat.</li></ul>

Symptom	• Abhilfemaßnahme
<b>AIBO summt eine traurige Melodie und bewegt sich nicht beim Drücken der Pausetaste.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Der „Memory Stick“ mit AIBO-Ware ist nicht eingesetzt.</li> <li>Ein nicht speziell für AIBO entwickelter „Memory Stick“ (nicht einsetzbar mit AIBO ERS-311/312) ist eingesetzt.</li> <li>Netzadapter und Adapterstecker sind mit AIBOs Ladekontakt verbunden.</li> </ul> <p>→ Trennen Sie zunächst Netzadapter und Adapterstecker vom AIBO ab und starten Sie dann AIBO erneut.</p>
<b>Die Auswurftaste (▲) für „Memory Stick“ oder BATT ▲ für Akku ist funktionslos, so dass sich der „Memory Stick“ bzw. Akku nicht herausnehmen lässt.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Das Programm läuft immer noch. Stoppen Sie das Programm durch Drücken der Pausetaste. Nachdem sichergestellt ist, dass die Zugangsanzeige für „Memory Stick“ dunkel ist, nehmen Sie den „Memory Stick“ oder Akku aus dem AIBO heraus.</li> </ul>
<b>AIBO braucht sehr lange Zeit, bis er sich bewegt.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>AIBO lädt Daten vom „Memory Stick.“ Warten Sie bitte ein bisschen.</li> </ul>
<b>AIBO versucht zu laufen, kommt aber nicht vom Fleck.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Möglichweise ist der Boden zu glatt. → Setzen Sie AIBO auf eine nicht zu glatte Unterlage, z.B. auf einen Teppich mit kurzem Flor.</li> </ul>
<b>AIBO fällt oft hin.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Möglichweise ist der Boden zu glatt, geneigt oder instabil. → Setzen Sie AIBO auf eine ebene und nicht zu glatte Unterlage.</li> </ul>

Symptom	• Abhilfemaßnahme
<b>Nach dem Hochheben bewegt sich AIBO nur schleppend, ohne seine Füße und Beine zu bewegen.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>AIBO stoppt seine Bewegungen, sobald er vom Boden hochgehoben wird. → Prüfen Sie, ob die Modusanzeige leuchtet. Ist dies der Fall, setzen Sie AIBO wieder auf den Boden. Falls er sich nach längerer Zeit immer noch nicht bewegt, drücken Sie seinen Schwanzsensor 3 Sekunden lang nach vorn. Daraufhin geht AIBO wieder auf autonomen Modus über.</li> </ul>
<b>Obwohl die Modusanzeige blinkt, bewegt sich AIBO nicht und seine Gelenke sind schlaff.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Gelenke des AIBO sind blockiert. → Setzen Sie AIBO auf den Boden und drücken Sie seinen Schwanzsensor 3 Sekunden lang nach vorn.</li> </ul>
<b>AIBOs Rückenanzeige blinkt orangefarben.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Möglicherweise besteht ein Problem mit dem Akku. → Prüfen Sie, ob der Akku einwandfrei im Körper des AIBO eingesetzt ist. Blinkt die Rückenanzeige trotz einwandfrei eingesetztem Akku, so wenden Sie sich an den AIBO-Kundendienst.</li> </ul>
<b>AIBO verlangt selbst mit voll aufgeladenem Akku nach einer Aufladung.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mit einem vollständig aufgeladenem Akku kann AIBO Life in der Regel ca. 2,5 Stunden (im autonomem Modus) arbeiten. Wird die Betriebsdauer dennoch immer kürzer, so ist der Akku wahrscheinlich am Ende seiner Lebensdauer. Tauschen Sie ihn gegen einen neuen Akku aus.</li> </ul>
<b>AIBO gibt keinen Laut von sich.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Lautstärke ist u.U. ganz zurückgedreht („0“). → Erhöhen Sie die Lautstärke (siehe in der Bedienungsanleitung von „AIBO“ ERS-311/312).</li> </ul>

## Nützliche Informationen zum Nachschlagen

---

- Für AIBO erkennbare Wörter/Formeln
- Entwicklungsstufen des AIBO
- Welche Fähigkeiten hat AIBO in den einzelnen Entwicklungsstadien?



## Hinweis

AIBO versteht keine andere Sprache als Englisch.

In diesem Abschnitt sind die Wörter/Formeln aufgelistet, die für AIBO verständlich sind. Sprechen Sie die nachstehend aufgeführten Wörter/Formeln laut aus, um AIBO zu loben, tadeln, etwas beizubringen oder mit ihm zu spielen.

### ***Unter den folgenden Umständen sind Ihre Äußerungen für AIBO nicht verständlich:***

- Im Baby- oder Kindesalter erfasst AIBO mit Hilfe von „AIBO Life“ ein paar Wörter und schüttelt u.U. verdutzt den Kopf, wenn Sie ihn ansprechen. Mit zunehmendem Entwicklungsgrad versteht AIBO schließlich fast alle Wörter/Formeln.
- Je nach aktiviertem Modus oder Zustand erkennt AIBO möglicherweise einige Wörter nicht.
- Und selbst wenn Sie von AIBO verstanden werden, zieht er es u.U. vor, Sie zu ignorieren.
- In einer Umgebung mit vielen Lärmstörungen kann AIBO Ihre Stimme nicht hören. Sprechen Sie daher zu AIBO, wenn die Umgebung ruhig ist.
- Falls Sie Wörter/Formeln nur undeutlich aussprechen, kann sie AIBO nicht erkennen. Sprechen Sie daher laut und deutlich.
- Bei eigenen Lautäußerungen oder in Bewegung kann AIBO Ihre Stimme nur mit Mühe hören.
- Sobald AIBO einen Laut erfasst, leuchtet seine Kopfanzeige weiß auf. Allerdings ist es möglich, dass AIBO das Gesagte falsch hört oder nicht nach Anweisung agiert.

## ● AIBO bei seinem Namen rufen oder AIBO einen Namen verleihen.

**,“AIBO”**

AIBO hört inne und versucht Sie zu hören. Auch wenn Sie AIBO einen anderen Namen zugewiesen haben, reagiert er doch nach wie vor auf den Zuruf „AIBO“.

**Registrierter Name (Name, den Sie AIBO verliehen haben)**

Wird der AIBO verliehene Name laut ausgesprochen, so reagiert er darauf.

**Registrierter Eigentümername (Ihr eigener Name)**

AIBO zeigt große Freude, wenn er den registrierten Eigentümernamen hört.

**,“Name registration”**

AIBO einen Namen verleihen (siehe Seite 64).

**,“What’s your name?”**

AIBO reagiert mit der Äußerung des von Ihnen verliehenen Namens in seiner eigenen Stimme.

**,“Owner registration”**

AIBO den Eigentümernamen (Ihren Namen) beibringen (siehe Seite 64).

**,“What’s your owner’s name?”**

AIBO reagiert mit der Äußerung des Eigentümernamens (Ihres Namens) in seiner eigenen Stimme.

**,“Over here.”**

AIBO reagiert darauf.

## ● Loben, Tadeln oder Ermutigen von AIBO

**,“Good boy./Good girl./Good AIBO.”**

Diese Wörter/Formeln dienen zum Loben von AIBO. Sie entsprechen in ihrer Bedeutung lobenden Gesten für AIBO wie etwa sanftes Drücken seines Kopfs nach unten oder Herumdrehen des Schwanzsensors.

**,“Don’t do it./Don’t do that.”**

Mit diesen Wörtern/Formeln wird AIBO getadelt. Sie entsprechen in ihrer Bedeutung tadelnden Gesten für AIBO wie etwa Drücken seines Kopfs nach oben oder rasches Drücken des Schwanzsensors.

**,“Go for it.”**

Mit dieser Formel können Sie AIBO anspornen, wenn ihm etwas misslingt. Daraufhin versucht AIBO die fehlgeschlagene Handlung erneut in besserer Weise auszuführen.

**,“How cute.”**

AIBO freut sich sichtlich über diese Äußerung von Ihnen.

## ● Danken/Sich entschuldigen

**,“Thank you./Thanks.”**

Danken Sie AIBO mit dieser Formel, wenn er einwandfrei nach Anweisung agiert.

**,“I’m sorry./I’m so sorry.”**

## ● Grüße von Ihnen an AIBO

**,“Good morning.”**

**,“Hello./Hi.”**

**,“Good night.”**

**,“Bye bye./Good bye.”**

**,“See you later.”**

**,“I’m here.”**

## ● Grüße von AIBO an Sie

**,“Say hello.”**

**,“Shake./Shake hands.”**

## ● AIBO eine Frage stellen

---

„Are you bored?“

„Are you alright?“

„Are you tired?“

„Sleepy?“

„Are you hungry?“

AIBO antwortet auf die obigen Fragen, indem er „Ja“ oder „Nein“ zum Ausdruck bringt.

---

„How old are you?“

AIBO macht Ihnen mit Hilfe seiner Kopfanzeige und Beine deutlich, in welchem Entwicklungsstadium er sich gerade befindet (siehe Seite 94).

---

## ● Ein Foto machen

---

„Take a picture.“

AIBO macht eine fotografische Aufnahme der Objekte, die sich in seinem Sichtfeld befinden (siehe Seite 76).

---

## ● Bewegung

---

„Come here./Over here.“

Daraufhin kommt AIBO zu Ihnen. Allerdings verfehlt er je nach den Umgebungsverhältnissen oder seinem aktuellen Zustand u.U. die richtige Richtung.

---

„Stop.“

„Sit down.“

„Stand up.“

„Lay down.“

Wenn AIBO müde ist, bewegt er sich u.U. nicht nach der gegebenen Anweisung. Bewegt sich AIBO jedoch wie er soll, so danken Sie ihm mit der Formel „Thank you.“

---

„Walk around.“

Daraufhin beginnt AIBO mit der Erkundung Ihrer Wohnung.

---

„Get up.“

Sagen Sie AIBO diese Formel, wenn er sich schlaftrig fühlt, so blickt er unruhig herum. \*Ist AIBO im Schlafmodus, so rütteln Sie ihn zunächst wach und äußern dann diese Wörter.

---

„Go away.“

AIBO tritt zögernd zur Seite. Danken Sie AIBO mit „Thank you.“

---

„Where's the ball?“

AIBO sucht nach dem mitgelieferten rosa Ball. Sobald AIBO den Ball findet, rennt er ihm u.U. hinterher.

---

„Go forward.“

„Go back.“

„Go right./Turn right.“

„Go right./Turn right.“

„Kick the ball.“

## ● Spezielle Verhaltensweisen

---

„Let's dance.“

Daraufhin führt Ihnen AIBO seinen lustigen Tanz vor.

---

„Pose for me./Take a pose.“

Sagen Sie diese Formeln zu AIBO wenn Sie eine Fotoaufnahmen von sich und ihm machen wollen. Lösen Sie den Verschluss aus, während AIBO etwa 3 Sekunden lang pausiert.

---

„Karate chop.“

## ● Kommunikation mit einem anderen AIBO

---

„Talk to your friend./Talk to your buddy.“

Gebrauchen Sie diese Formeln, wenn Sie eine Kommunikation Ihres AIBO mit einem seiner „Artgenossen“ wünschen (siehe Seite 53).

---

### **„AIBO/That's it./All done.“**

Auf diese Formel hin unterbricht AIBO die Kommunikation mit einem Artgenossen.

### **„Continue./Keep going.“**

Wenn Sie versehentlich die Kommunikation zwischen zwei AIBOs unterbrechen, lässt sich durch Äußern dieser Formel ihre Kommunikation wieder herstellen.

## **● Spielen mit Klängen und Geräuschen**

### **„Let's play./Let's talk.“**

AIBO beginnt, Sie in seiner eigenen Stimme nachzuahmen (siehe Seite 80).

### **„AIBO melody./Play sound.“**

Gebrauchen Sie diese Formeln, wenn Sie wollen, dass AIBO eine Melodie wiedergibt (siehe Seite 81).

### **„Change your sound.“**

Daraufhin wechselt AIBO die Wiedergabemelodie.

### **„AIBO step./Walk with sound.“**

Daraufhin macht AIBO fröhliche Geräusche beim Laufen (siehe Seite 81).

### **„Lalala“**

Gebrauchen Sie diese Formel, wenn Sie wollen, dass AIBO diese Noten summt (siehe Seite 80).

### **„Sing a song./Sing for me.“**

Daraufhin singt AIBO ein fröhliches Lied, wenn er zufrieden ist, und ein trauriges Lied, wenn er sich traurig fühlt (siehe Seite 81).

### **„That's it./All done.“**

Daraufhin hört AIBO damit auf, Ihre Stimme nachzuahmen oder eine Melodie wiederzugeben.

## **● AIBO eine Verhaltensweise beibringen**

### **„Action teaching./Action teaching mode.“**

Durch Äußerung dieser Formel an AIBO können Sie ihm die gewünschte Verhaltensweise beibringen (siehe Seite 66).

### **„Action number xx“. (wobei xx**

**für eine Zahl von 1 bis 4 steht)**  
Sobald Sie AIBO die registrierte Nummer zurufen, demonstriert er Ihnen die zugehörige Verhaltensweise (siehe Seite 67).

### **„That's it./All done.“**

AIBO bricht das Erlernen einer Verhaltensweise ab.

## **● Trainieren von AIBO**

### **„Training mode.“**

Durch Äußerung dieser Formel an AIBO können Sie jeweils den von ihm beherrschten Verhaltensweisen einen Namen geben (siehe Seite 70).

### **„Not even close./That's wrong./Almost./Very close./You're close./Do the opposite./Opposite.“**

AIBO ändert die aktuelle Handlung während des Trainings gemäß Anweisung.

### **„That's right.“**

AIBO versteht, dass er die aktuelle Handlung einwandfrei während des Trainings ausgeführt hat.

### **„Show me again.“**

AIBO wiederholt die aktuelle Handlung während des Trainings.

### **„Name einer antrainierten Verhaltensweise“ (registriert beim Training)**

Hört AIBO den Namen der antrainierten Handlung, so führt er die zugehörigen Handlungen oder Aktionsrepertoires vor.

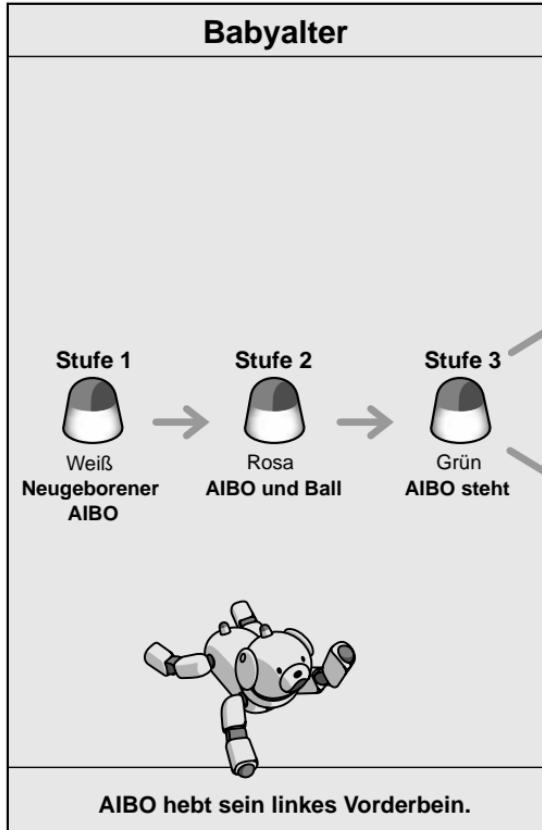
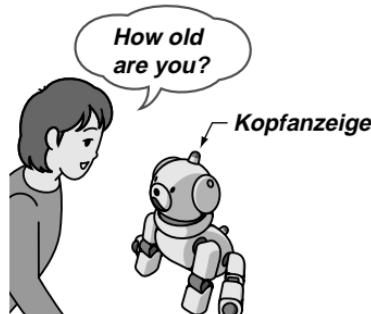
### **„That's it./All done.“**

Daraufhin stoppt AIBO das aktuelle Training.



# Entwicklungsstufen

AIBO entwickelt sich in der Abfolge, die im rechtsstehenden Diagramm dargestellt ist. Um die aktuelle Entwicklungsstufe und Persönlichkeit von AIBO festzustellen, stellen Sie ihm die Frage nach seinem Alter mit „*How old are you?*“ Daraufhin legt sich AIBO zunächst hin und antwortet Ihnen dann mittels Kopfanzeige und Beinen.



Kindheit	Jugend	Erwachsenenalter
<p><b>Stufe 1</b></p>  <p>Gelb Herumlaufender AIBO</p> <p><b>Stufe 2</b></p>  <p>Orangerot AIBO mit künstlerischer Ader</p> <p><b>Stufe 1</b></p>  <p>Gelb Heulsusen-AIBO</p> <p><b>Stufe 2</b></p>  <p>Orangerot Ungezogener AIBO</p> <p><b>Stufe 1</b></p>  <p>Weiß Ballverliebter AIBO</p> <p><b>Stufe 2</b></p>  <p>Rosa Ganz mit dem Ball beschäftigter AIBO</p> <p><b>Stufe 1</b></p>  <p>Blau Lerneifriger AIBO</p> <p><b>Stufe 2</b></p>  <p>Grün Wohlgelaunter AIBO</p> <p><b>Stufe 1</b></p>  <p>Blau Verspielter AIBO</p> <p><b>Stufe 2</b></p>  <p>Grün Sprechender AIBO</p>	<p><b>Stufe 1</b></p>  <p>Orangerot Ich-bezogener AIBO</p> <p><b>Stufe 2</b></p>  <p>Gelb AIBO, der Abenteurer</p> <p><b>Stufe 1</b></p>  <p>Blau AIBO, der nette Junge von nebenan</p> <p><b>Stufe 2</b></p>  <p>Grün Verzogener AIBO</p>	<p>AIBO hebt sein rechtes Vorderbein.</p> <p>AIBO hebt sein rechtes Hinterbein.</p> <p>AIBO hebt sein linkes Hinterbein.</p>

Nützliche Informationen zum Nachschlagen

# Welche Fähigkeiten hat AIBO in den einzelnen Entwicklungsstadien?

Die folgende Tabelle zeigt, was AIBO in seinen einzelnen Entwicklungsstadien ausführen kann und was nicht.

Leeres Spaltenfeld .... unmöglich

..... möglich

..... Je nach Fall agiert AIBO u.U. nicht.

Siehe Seite	Persönlichkeit Fertigkeiten von AIBO	Babyalter			Kindheit		
					Stufe 1	Stufe 2	
		Neugeborener AIBO	AIBO und Ball	AIBO steht	Herumlaufender AIBO	Verspielter AIBO	Sprechender AIBO
53	<b>Kommunikation mit einem anderen AIBO</b>						
66	<b>Lernen einer Verhaltensweise</b>						
70	<b>Training</b>						
64	<b>Lernen seines Namens</b>			<input type="circle"/>	<input type="circle"/>	<input type="circle"/>	<input type="circle"/> <input type="circle"/>
76	<b>Ein Foto machen</b>	<input type="circle"/> <input type="circle"/>					
80	<b>Summen</b>					<input type="circle"/>	
80	<b>Nachahmen</b>					<input type="circle"/>	
81	<b>Wiedergabe von Musik (AIBO-Melodie)</b>						<input type="circle"/>
81	<b>Steppen</b>				<input type="circle"/>	<input type="circle"/>	<input type="circle"/> <input type="circle"/>
81	<b>Singen eines Lieds</b>						<input type="circle"/>

Jugend						Erwachsenenalter			
Stufe 1			Stufe 2						
Lerneifriger AIBO	Ball verliebter AIBO	Heulsusen-AIBO	Wohlgelaunter AIBO	Ganz mit dem Ball beschäftigter AIBO	Ungezogener AIBO	Verzogener AIBO	AIBO, der nette Junge von nebenan	AIBO, der Abenteurer	Ich-bezogener AIBO
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○			○	○	△	○	○	○	△
○			○	○	△	○	○	○	△
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	△	○	○	△	○	○	○	△
○	○	△	○	○	△	○	○	○	△
○	○	△	○	○	△	○	○	○	△
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	△	○	○	△	○	○	○	△





Printed on recycled paper

Printed in Japan © 2001 Sony Corporation



\* 4 6 5 8 0 0 6 1 1 \* (1)