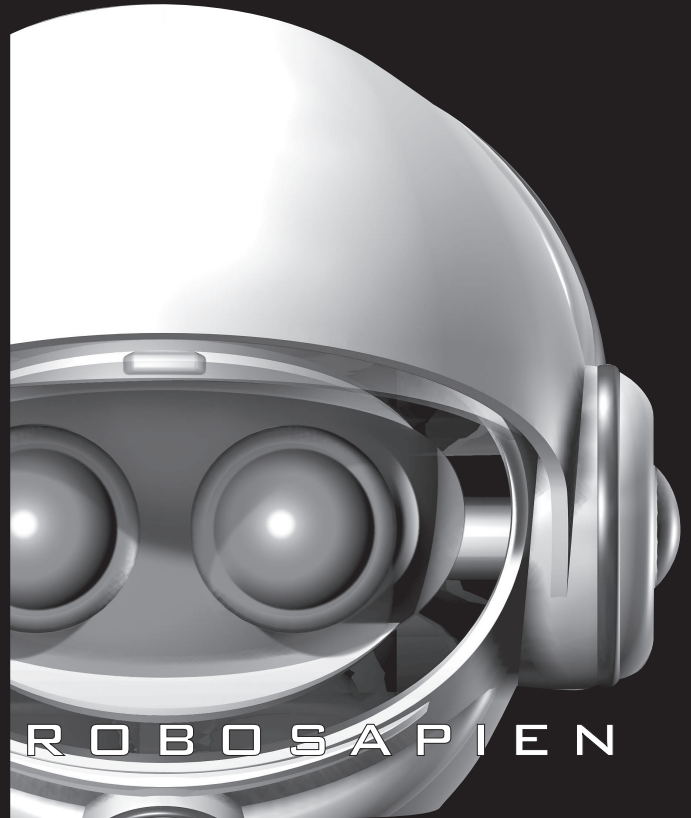


WWW.ROBOSAPIENONLINE.COM

MANUEL D'UTILISATION GEBRUIKERSHANDLEIDING

ART. N^o. 8081
A PARTIR DE 6 ANS
LEEFTIJD : 6+

WWW.ROBOSAPIENONLINE.COM



Produit et couleurs susceptibles de varier.
Product en kleuren kunnen afwijken.
Fabriqué et distribué par - Geproduceerd en verdeeld door:
© 2004 WowWee
Tous Droits Réservés. Alle rechten voorbehouden.
WowWee (Bureau d'Asie/Hoofdkantoor Azië)
Unit 301A-C, 92 Granville Rd., T.S.T. East, Hong Kong
WowWee (Bureau d'Amérique du Nord) (Hoofdkantoor N-Amerika)
440 Côte de Liesse, Suite 320 T.M.B. Québec, H4N 2R1 Canada
Ligne ouverte consommateur:
Consumentenlijn : (514) 344-1250
www.wowwee.com
FABRIQUE EN CHINE
GEPRODUCEERD
IN CHINA

ROBOSAPIEN

**La Fusion de la Technologie et de la Personnalité
Een combinatie van technologie en persoonlijkheid**



Introduction

Félicitations pour ton choix du Robosapien, fusion sophistiquée de la technologie et de la personnalité. Doté d'une gamme complète et dynamique de mouvements, de détecteurs interactifs et d'une personnalité unique en son genre, le Robosapien est plus qu'un compagnon mécanique. Le Robosapien est un robot multifonctionnel, pensant, sensible et animé d'attitudes !

Explore la vaste panoplie de fonctions du Robosapien et programme tes propres séquences d'actions pour façonner comme il te plaira sa personnalité. Veille à lire attentivement le manuel avant de prendre le commandement de ton nouveau copain robot !

Contenu du produit :

Vérifie et assure-toi que tu as bien tous ces éléments :

- 1 Robosapien
- 1 appareil de commande à infrarouge
- 1 accessoire de ramassage

Inleiding

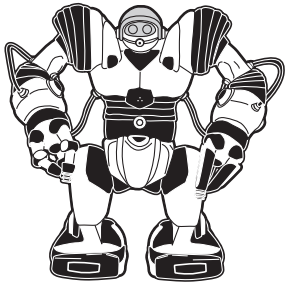
Gefeliciteerd met je keuze van de Robosapien, een subtiële combinatie van technologie en persoonlijkheid. Met zijn uitgebreid gamma van dynamische bewegingen, interactieve sensoren en een unieke persoonlijkheid, is de Robosapien meer dan een mechanische vriend, hij is een veelzijdige robot die kan denken, voelen en een eigen karakter heeft. Ontdek de uitgebreide functies en programma's van de Robosapien. Kneed zijn gedrag zoals jij wilt. Lees deze handleiding zorgvuldig door om alle functies van je nieuwe robotvriend onder de knie te krijgen.

Productinhoud :

Controleer of je de volgende items hebt :

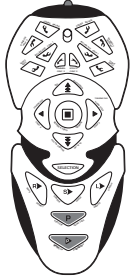
- 1 Robosapien
- 1 Infrarood afstandsbediening
- 1 Opraapaccessoire

Le Robosapien



De Robosapien

Appareil de télécommande



Afstandsbediening

Accessoire de ramassage



Opraapaccessoire

Table des matières

Inhoud

Introduction & Contenu	P.1-2
Inleiding & Inhoud	
Détails concernant les piles	P.3
Batterijgegevens	
Vue d'ensemble de l'anatomie du Robosapien	P.4
Het lichaam van de Robosapien	
Vue d'ensemble du fonctionnement du Robosapien	P.5
De werking van de Robosapien	
Nomenclature de l'appareil de télécommande	P.6
Delen van de afstandsbediening	
Les commandes rouges - haut du corps	P.7
RODE commando's - bovenaan	
Les commandes rouges - milieu et bas du corps	P.8
RODE commando's - midden & onderaan	
Les commandes vertes - haut de l'appareil de commande	P.9
GROENE commando's - bovenaan	
Les commandes vertes - milieu et bas de l'appareil de commande	P.10
GROENE commando's - midden & onderaan	
Les commandes oranges - haut de l'appareil de commande	P.11
ORANJE commando's - bovenaan	
Les commandes oranges - milieu et bas de l'appareil de commande	P.12
ORANJE commando's - midden & onderaan	
Le mode programmation	P.13
les détecteurs d'effleurement - le détecteur sonique	
Le mode programmation	P.14
la commande principale	
Programmeermodus	P.15
voelsensoren - geluidssensor	
Programmeermodus	P.16
hoofdcommando	
Guide de dépannage	P.17-18
Storingen verhelpen	

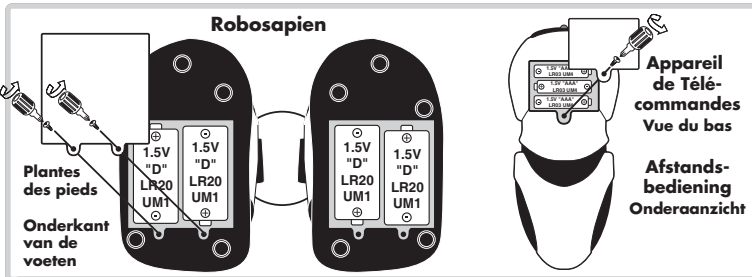


Détails concernant les piles Batterijgegevens

LES PILES REQUISES :
Ton robot est alimenté par 4 piles de dimension « D » (2 piles pour chaque pied).
Ton appareil de télécommande est alimenté par 3 piles « AAA ».

INSTALLATION DES PILES :

- A l'aide d'un tournevis cruciforme, ôte comme illustré le volet du logement des piles.
- Installe les piles appropriées comme illustré sur le schéma, en veillant à respecter les signes de polarité.
- Remets à sa place le volet du logement des piles et resserre les vis.



WERKT OP BATTERIÛEN :
Je robot werkt op 4 D-alkalinebatterijen (2 batterijen in elke voet).
De afstandsbediening werkt op 3 AAA-batterijen.

BATTERIÛEN PLAATSEN :

- Zorg ervoor dat de aan/uit-knop van de robot in de OFF-stand (UIT) staat voor je de batterijen plaatst of vervangt.
- Verwijder de batterijdeksels met een Phillips- / kruiskopschroevendraaier zoals op de tekening.
- Plaats het juiste type batterijen zoals op de illustratie, en let hierbij op de juiste richting van de polen.

IMPORTANTES INFORMATIONS CONCERNANT LES PILE

- Ne pas jeter les piles au feu, elles risquent d'écarter ou de fuir.
- Ne pas mélanger des piles usagées et neuves.
- Ne pas mélanger des piles alcalines, normales (au carbone-zinc) ou rechargeables (au nickel-cadmium).
- Utiliser exclusivement des piles de types identiques ou équivalents aux types conseillés.
- Vu la présence d'éléments de petite dimension, les piles doivent être remplacées par un adulte.
- Les piles doivent être installées en respectant la polarité exacte (+) et (-).
- Les piles vides doivent être retirées du jouet.
- Il est interdit de court-circuiter les bornes d'alimentation.
- Il est interdit de recharger des piles non rechargeables.
- Les piles rechargeables sont déconseillées.

Piles faibles:
Lorsque les piles du Robosapien s'affaiblissent, le fonctionnement du Robosapien risque de s'avérer malaisé. Il conviendra dans ce cas d'éteindre le robot et de remplacer les piles.
When the remote controller's batteries grow weak, the LED light will shine very dimly. When this occurs, replace all the batteries in the remote controller.

BELANGRIJKE INFORMATIE IVM DE BATTERIÛEN

- Gaai batterijen nooit in het vuur. Ze zouden kunnen ontploffen of lekken.
- Gebruik geen oude en nieuwe batterijen door elkaar. Vervang alle batterijen tegelijk.
- Gebruik geen alkaline-, standaard- (zink-koolstof) of herlaadbare (nikkel-cadmium) batterijen door elkaar; Gebruik alleen nieuwe batterijen van hetzelfde type.
- Vanwege de kleine onderdelen, mogen batterijen alleen door een volwassene worden geplaatst of vervangen.
- Plaats de batterijen met de polen in de juiste richting, of de robot zal niet werken.
- Leg de batterijen moeten worden verwijderd zodat ze niet gaan lekken en de batterijcontacten beschadigen.
- Zorg ervoor dat de batterijklemmen of -contacten niet worden kortgesloten.
- Probeer geen niet-herlaadbare batterijen op te laden.
- Herlaadbare batterijen zijn niet aangewezen voor deze robot.

Indicatoren zwakke batterij:
Wanneer de batterijen van de Robosapien leeg raken, begint hij langzamer te bewegen en te lopen. Wanneer dit gebeurt, moet je de robot uitschakelen en alle batterijen vervangen. Wanneer de batterijen van de afstandsbediening bijna leeg zijn, zal het LED-lampje heel zwak branden. Wanneer dit gebeurt, moet je alle batterijen van de afstandsbediening vervangen.

A noter :

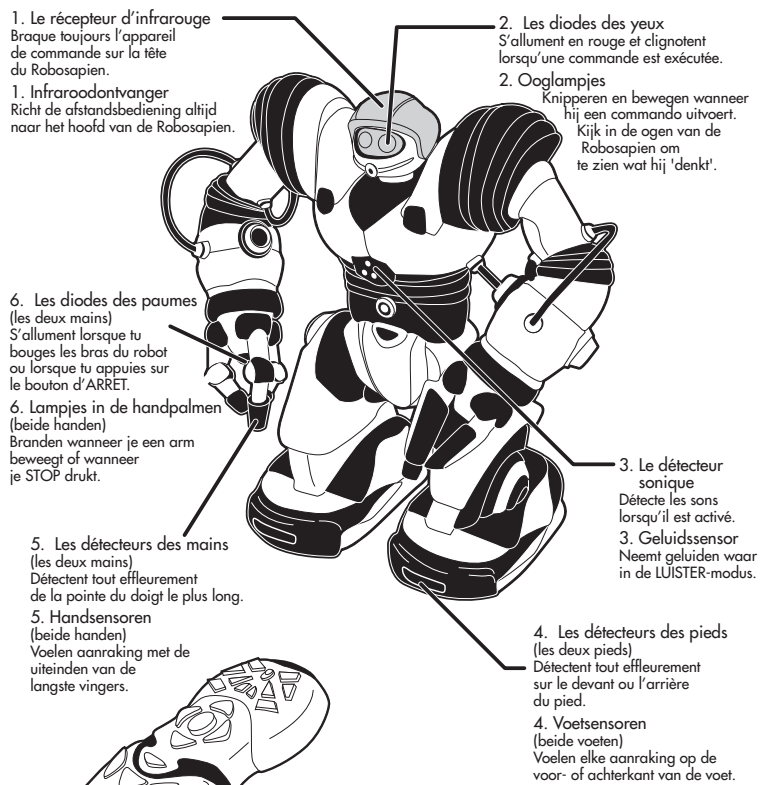
- La qualité de la fonction de commande risque de se détériorer lorsque les piles sont faibles.
- La commande infrarouge risque de se détériorer sous un éclairage fluorescent.

Opmerking :

- De robot zal gewoon stilvallen wanneer de batterijcapaciteit HEEL zwak is. Schakel de robot uit en vervang alle batterijen.
- Bepaalde verlichting of zonlicht kunnen de infraroodsignalen verstoren. Plaats de robot in de schaduw.

Vue d'ensemble de l'anatomie du Robosapien

Het lichaam van de Robosapien



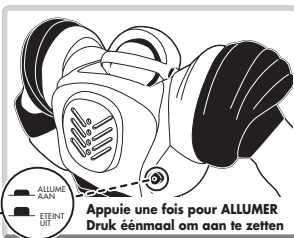
REMARQUE : braque toujours l'appareil de commande sur la tête du Robosapien.
OPMERKING : Richt de afstandsbediening altijd op het hoofd van de Robosapien.

Vue d'ensemble du fonctionnement du Robosapien

De werking van de Robosapien

Le Robosapien est doté de 67 fonctions de commande présentant un accès aisé ! Les fonctions de commande présentent : la commande directe, la combinaison de séquences, des actions assorties d'attitudes, un mode Démonstration et la possibilité de programmer tes propres mouvements dynamiques !!

Sers-toi de l'incomparable appareil de télécommande à multiples niveaux pour l'assurer des heures et des heures de divertissement !!



Appuie une fois pour ALLUMER
Druk éénmaal om aan te zetten

De Robosapien beschikt over 67 eenvoudig te bedienen functies. Deze bedieningsfuncties zijn: Directe besturing, Gecombineerde acties, Acties met stijl, Demofuncties en Programmeerfunctie om zelf een bewegingsvolgorde te programmeren!

Bestudeer de unieke veelzijdige afstandsbediening voor uren plezier en actie!

Où se trouve l'interrupteur d'alimentation du Robosapien ?

- L'interrupteur d'alimentation est situé sur le dos du robot, sous l'épaule droite.
- Appuie une fois pour ALLUMER. Le Robosapien se réveillera en baillant, s'étirera et dira « Euh-euh ».

Le Robosapien est désormais prêt à obéir à tes ordres.

Comment puis-je accéder aux 3 niveaux de commande sur l'appareil de commande ?

- A l'aide du bouton de SELECTION. Les boutons de sélection fonctionnent exactement comme la touche de majuscule d'un ordinateur. En appuyant sur un sélecteur de fonction de base quelconque de l'appareil de commande, sans préalablement appuyer sur le bouton de sélection, tu déclencheras les commandes rouges (les témoins rouges de l'appareil de commande clignoteront). En appuyant une fois sur le bouton de sélection (l'appareil de commande affiche le témoin vert), tu déclencheras les commandes vertes. En appuyant deux fois sur le bouton de sélection (l'appareil de commande affiche le témoin orange), tu déclencheras les commandes orange.

A quoi servent les boutons de commande ROUGES ?

- Les commandes rouges situées dans les parties supérieure et moyenne de l'appareil de commande commandent directement les mouvements du Robosapien (bras et jambes) – Pour toute information complémentaire, voir P. 7. Les commandes rouges situées dans la partie inférieure de l'appareil de commande sont destinées à la programmation de ton Robosapien – voir explications détaillées à la P. 13 & 14.

A quoi servent les boutons de commande VERTS ?

- Les commandes vertes situées dans les parties supérieure et moyenne de l'appareil de commande permettent d'accéder aux combinaisons d'actions (ramassage, lancement, etc.) – Pour toute information complémentaire, voir Page 9. Les commandes vertes situées dans la partie inférieure de l'appareil de commande exécutent les séquences que tu as programmées – voir explications détaillées à la P. 13 & 14.

A quoi servent les boutons de commande ORANGE ?

- Les commandes orange situées dans les parties supérieure et moyenne de l'appareil de commande permettent d'accéder aux actions assorties d'attitudes (Haut 5, Rot, etc.) – Pour toute information complémentaire, voir P.11. Les commandes orange situées dans la partie inférieure de l'appareil de commande exécutent les principales séquences de démonstration pré-programmées – voir explications détaillées à la P. 12.

Waar zit de aan/uit-schakelaar van de Robosapien?

- Deze schakelaar zit op de rug van de robot, onder het rechter schouderblad.
- Druk éénmaal om de Robosapien aan te zetten. De Robosapien ontwaakt met een geuew, hij rekt zich uit en zegt dan "Uh-huh". De Robosapien is nu klaar om je bevelen op te volgen.

Hoe krijg ik toegang tot de verschillende commandoniveaus op de afstandsbediening?

- Door middel van de SELECT-toets! De Select-toets werkt met zoals de CAPS LOCK-toets op een computertoetsenbord; elke toets op de afstandsbediening kan minstens drie verschillende functies vervullen. Als je eenmaal op de Select-toets drukt (op de afstandsbediening brandt een groen lampje) worden alle GROENE commando's op de afstandsbediening geactiveerd. Als je tweemaal op de Select-toets drukt (op de afstandsbediening brandt een oranje lampje), worden alle ORANJE commando's geactiveerd.

Waarvoor dienen de RODE commandotoetsen?

- De rode commando's op het bovenste gedeelte van de afstandsbediening sturen rechtstreeks de bewegingen van de Robosapien (armen en benen). Voor meer informatie, zie pagina 7. De rode commando's op het onderste gedeelte van de afstandsbediening dienen om je Robosapien te programmeren – voor meer informatie, zie p. 15 & 16.

Waarvoor dienen de GROENE commandotoetsen?

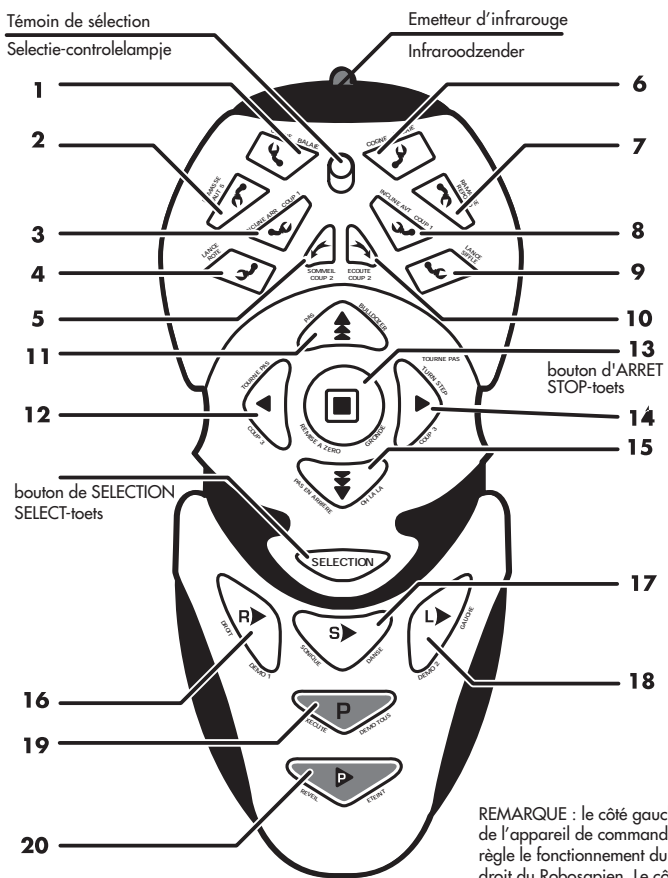
- De groene commando's op het bovenste gedeelte van de afstandsbediening voeren gecombineerde handelingen uit (Oprapen, Gooien). Voor meer informatie, zie pagina 9. De groene commando's op het onderste gedeelte van de afstandsbediening voeren de geprogrammeerde bewegingen uit – voor meer informatie, zie pagina 15 & 16.

Waarvoor dienen de ORANJE commandotoetsen?

- De oranje commando's op het bovenste gedeelte van de afstandsbediening dienen voor de "acties met stijl" (nl. "High-5", "Boeren"). Voor meer informatie, zie pagina 11. De oranje commando's op het onderste gedeelte van de afstandsbediening voeren de drie voorgeprogrammeerde demosequenties uit – voor meer informatie, zie pagina 12.

Nomenclature de l'appareil de télécommande

Delen van de afstandsbediening



OPMERKING: De LINKER-kant van de afstandsbediening bedient de RECHTER-kant van de Robosapien, de RECHTER-kant van de afstandsbediening bedient de LINKER-kant van de Robosapien.

REMARQUE : le côté gauche de l'appareil de commande règle le fonctionnement du côté droit du Robosapien. Le côté droit de l'appareil de commande règle le fonctionnement du côté gauche du Robosapien

Les commandes rouges – haut du corps RODE commando's – bovenaan


Les commandes rouges commandent directement les mouvements du Robosapien.
De rode commando's sturen rechtstreeks de bewegingen van de Robosapien.

1 • BRAS DROIT LEVE • RECHTERARM OMHOOG




- Appuie 3 fois sur le bouton pour lever tout à fait le bras. • Druk 3-maal om de arm helemaal omhoog te brengen.

6 • BRAS GAUCHE LEVE • LINKERARM OMHOOG



- Appuie 3 fois sur le bouton pour lever tout à fait le bras. • Druk 3-maal om de arm helemaal omhoog te brengen.

2 • BRAS DROIT BAISSÉ • RECHTERARM OMLAAG



- Appuie 3 fois sur le bouton pour baisser tout à fait le bras. • Druk 3-maal om de arm helemaal omlaag te brengen.

7 • BRAS GAUCHE BAISSÉ • LINKERARM OMLAAG



- Appuie 3 fois sur le bouton pour baisser tout à fait le bras. • Druk 3-maal om de arm helemaal omlaag te brengen.

3 • BRAS DROIT RENTRE • RECHTERARM NAAR BINNEN



- Appuie 2 fois sur le bouton pour tourner tout à fait le bras vers l'intérieur. • Druk tweemaal om de arm helemaal naar binnen te draaien.

8 • BRAS GAUCHE RENTRE • LINKERARM NAAR BINNEN



- Appuie 2 fois sur le bouton pour tourner tout à fait le bras vers l'intérieur. • Druk tweemaal om de arm helemaal naar binnen te draaien.

4 • BRAS DROIT SORTI • RECHTERARM NAAR BUIZEN



- Appuie 2 fois sur le bouton pour tourner tout à fait le bras vers l'extérieur. • Druk tweemaal om de arm helemaal naar buiten te draaien.

9 • BRAS GAUCHE SORTI • LINKERARM NAAR BUIZEN




- Appuie 2 fois sur le bouton pour tourner tout à fait le bras vers l'extérieur. • Druk tweemaal om de arm helemaal naar buiten te draaien.

5 • INCLINAISON DU CORPS VERS LA DROITE • BUIG ROMP NAAR RECHTS

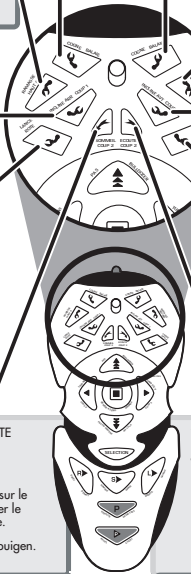


- Appuie une fois sur le bouton pour incliner le corps vers la droite. • Druk eenmaal om de romp naar rechts te buigen.

10 • INCLINAISON DU CORPS VERS LA GAUCHE • BUIG ROMP NAAR LINKS



- Appuie une fois sur le bouton pour incliner le corps vers la gauche. • Druk eenmaal om de romp naar links te buigen.



Les commandes rouges – milieu et bas du corps RODE commando's – midden & onderaan

12 • AVANCE • LOOP VOORUIT

- Appuie une fois pour le faire avancer. • Appuie deux fois pour l'obliger à se traîner lentement en avant. • Druk éénmaal om vooruit te lopen. • Druk tweemaal om langzaam vooruit te lopen.

11 • TOURNE A DROITE • DRAAI NAAR RECHTS

- Appuie une fois pour le faire tourner à droite sur place. • Druk eenmaal om ter plaatse naar rechts te draaien.

14 • TOURNE A GAUCHE • DRAAI NAAR LINKS

- Appuie une fois pour le faire tourner à gauche sur place. • Druk eenmaal om ter plaatse naar links te draaien.

15 • RECUL • LOOP ACHTERUIT

- Appuie une fois pour le faire reculer. • Appuie deux fois pour l'obliger à se traîner lentement en arrière. • Druk éénmaal om achteruit te lopen. • Druk tweemaal om langzaam achteruit te lopen.

13 • Appuie n'importe quand sur le bouton d'ARRET pour mettre fin à la commande.

- Druk op elk gewenst ogenblik op stop om een commando te beëindigen.

17 • Programmation du détecteur sonore • Geluidsensor programmeren

16 • Programmation du détecteur du côté droit • Rechtersensor programmeren


18 • Programmation du détecteur du côté gauche • Linkersensor programmeren


19 • Programmation de la commande principale • Hoofdcmando programmeren

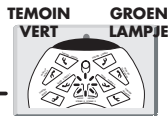
20 • Jeu programmé • Programma uitvoeren

La programmation est expliquée en détail aux pages 13 & 14.
De programmering wordt gedetailleerd beschreven op pagina 15 & 16.

Les commandes vertes – haut de l'appareil de commande GROENE commando's – bovenaan

De groene commando's dienen voor gecombineerde acties. Om de Groene commando's te kunnen gebruiken, moet je eerst eenmaal op de SELECT-toets () drukken. Het GROENE indicatorlampje zal VAST GAAN BRANDEN om de selectie te bevestigen.

Les commandes vertes donnent accès aux combinaisons d'actions. Pour accéder aux commandes vertes, appuie d'abord une fois sur le bouton  et le témoin vert s'allumera pour confirmer la sélection.



- 1 • LE COGNEMENT DU BRAS DROIT • DREUN MET RECHTERHAND**
- Saisis le bras du Robosapien et fais-le tomber en le cognant !!
 - De rechterarm van de Robosapien gaat omhoog en knalt omlaag.

- 2 • LE RAMASSAGE DE LA MAIN DROITE • OPRAPEN MET RECHTERHAND**



- Installe l'accessoire de ramassage à côté du pied du Robosapien (voir schéma) et ramasse !
- Plaats het oprap-accessoire naast de rechtervoet van de Robosapien (zie tekening) en hij zal het oprapen!

- 6 • LE COGNEMENT DU BRAS GAUCHE • DREUN MET LINKERHAND**
- Saisis le bras du Robosapien et fais-le tomber en le cognant !!
 - De linkerarm van de Robosapien gaat omhoog en knalt omlaag.

- 7 • LE RAMASSAGE DE MAIN GAUCHE • OPRAPEN MET LINKERHAND**



- Installe l'accessoire de ramassage à côté du pied du Robosapien (voir schéma) et ramasse !
- Plaats het oprap-accessoire naast de linkervoet van de Robosapien (zie tekening) en hij zal het oprapen!

- 3 • L'INCLINAISON EN ARRIERE • ACHTEROVER BUIGEN**
- Le Robosapien s'incline en arrière et ouvre les bras ! • De Robosapien buigt achterover en spreidt zijn armen!

- 4 • LE LANCEMENT AVEC LA MAIN DROITE • GOOIER MET RECHTERHAND**
- Si un objet se trouve déjà dans la main du Robosapien, appuie sur le bouton « Lance » et il le lancera ! • Als de Robosapien al een voorwerp in zijn rechterhand heeft, druk op Gooien en hij gooit het weg!

- 5 • LE SOMMEIL • SLAPEN**
- Le Robosapien s'endort (tous les détecteurs sont inactifs). Appuie sur le bouton d'ARRET pour le réveiller. Au bout de 25 minutes de sommeil ininterrompu, il s'éteindra de lui-même pour économiser l'énergie. • De Robosapien valt in slaap (alle sensoren zijn inactief). Druk op STOP of WAKKER WORDEN om hem wakker te maken (zie pagina 10). Na 25 minuten ononderbroken slaap, schakelt hij zichzelf uit om de batterijen te sparen.

- 8 • L'INCLINAISON EN AVANT • VOOROVER BUIGEN**
- Le Robosapien s'incline en avant et ouvre les bras ! • De Robosapien buigt voorover en spreidt zijn armen!

- 9 • LE LANCEMENT AVEC LA MAIN GAUCHE • GOOIER MET LINKERHAND**
- Si un objet se trouve déjà dans la main du Robosapien, appuie sur le bouton « Lance » et il le lancera ! • Als de Robosapien al een voorwerp in zijn linkerhand heeft, druk op Gooien en hij gooit het weg!

- 10 • L'ECOUTE • LUISTEREN**
- Le Robosapien exécute une séquence de programmation sonore d'après sa propre programmation. Pour tout détail complémentaire, voir le chapitre intitulé « Programmation » à la Page 13. • De Robosapien reageert op een geluid of een tik tegen zijn lijf met een standaard gegrom, of een sequentie van de geluidssensor die jij hebt geprogrammeerd. Zie Programmeren op pagina 15 voor meer informatie.

Les commandes vertes – milieu et bas de l'appareil de commande GROENE commando's – midden & onderaan

- 12 • LES PAS POUR TOURNER A DROITE • KORTE DRAAI NAAR RECHTS**
- Fait tourner le Robosapien de 45 degrés vers la droite.
 - De Robosapien draait 45 graden naar rechts.

- 11 • LES PAS EN AVANT • STAP VOORUIT**
- Le Robosapien fait deux pas en avant.
 - De Robosapien doet twee stappen vooruit.

- 13 • REMISE A ZERO • RESET**
- Remet le Robosapien sur sa position de défaut initiale.
 - Zet de Robosapien terug in zijn oorspronkelijke standaardpositie.

- 15 • LES PAS EN ARRIERE • STAP ACHTERUIT**
- Le Robosapien fait deux pas en arrière.
 - De Robosapien doet twee stappen achteruit.

- 14 • LES PAS POUR TOURNER A GAUCHE • KORTE DRAAI NAAR LINKS**
- Fait tourner le Robosapien de 45 degrés vers la gauche.
 - De Robosapien draait 45 graden naar links.

- 16 • Exécution de la programmation du détecteur du côté droit • Rechtersensor Programma uitvoeren**
- Voir mode Programmation Détecteurs d'effleurement, P. 13.
 - Zie programmeermodus voelsensoren, pagina 15.

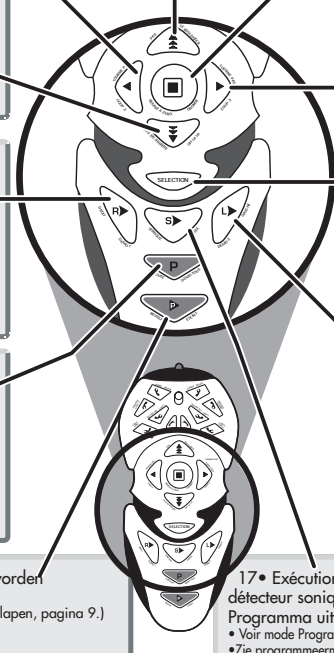
- BOUTON DE SELECTION SELECT-TOETS**
- Appuie une fois pour accéder aux commandes vertes.
 - Eenmaal drukken om de GROENE commando's te activeren

- 19 • Exécution de la programmation de la commande principale • Hoofdcommando Programma uitvoeren**
- Voir mode Programmation Commande principale, P. 14
 - Zie programmeermodus hoofdcommando, p. 16.

- 18 • Exécution de la programmation du détecteur du côté gauche • Linkersensor Programma uitvoeren**
- Voir mode Programmation Détecteurs d'effleurement, P. 13
 - Zie programmeermodus voelsensoren, pagina 15.

- 20 • Réveil • Wakker worden**
- (Voir Sommeil, P. 9) • (zie Slapen, pagina 9.)

- 17 • Exécution des programmes du détecteur sonore • Geluidssensor Programma uitvoeren**
- Voir mode Programmation Détecteur sonore, P. 13.
 - Zie programmeermodus geluidssensor, pagina 15.



Les commandes orange – haut de l'appareil de commande ORANJE commando's – bovenaan

Les commandes oranges donnent accès aux combinaisons d'actions. Pour accéder aux commandes orange, appuie d'abord deux fois sur le bouton [SELECTION] et le témoin orange s'allumera pour confirmer la sélection

De oranje commando's dienen voor gecombineerde acties. Om de ORANJE commando's te kunnen gebruiken, moet je eerst TWEEEMAAL op de SELECT-toets ([SELECTION]) drukken. Het oranje indicatorlampje zal VAST GAAN BRANDEN om de selectie te bevestigen.

TEMOIN ORANJE ORANGE LAMPJE



1 • LE BALAYAGE AVEC LE BRAS DROIT • ZWAAI MET RECHTERHAND

- Fait tomber les choses en avant en les balayant du bras et en accompagnant son geste d'un mouvement de la taille !
- Gooit voorwerpen voor zich om met een zwaaibeweging van de arm en de lenden!

6 • LE BALAYAGE AVEC LE BRAS GAUCHE • ZWAAI MET LINKERHAND

- Fait tomber les choses en avant en les balayant du bras et en accompagnant son geste d'un mouvement de la taille !
- Gooit voorwerpen voor zich om met een zwaaibeweging van de arm en de lenden!

2 • LA HAUTEUR 5 • HIGH 5

- Le Robosapien s'étire pour atteindre une belle Hauteur 5 et dit « Aie-ah » !
- De Robosapien richt zich op voor een grote High 5 en zegt "Aaay"!

7 • LA FACULTE DE REpondre • REAGEREN

- Des grognements et des gestes. Le Robosapien est un fameux causeur.
- Gromt en gesticuleert.

3 • LE COUP A DROITE 1 • SLAG 1 MET DE RECHTERHAND

- Le Robosapien donne un coup interne en poussant un puissant « Aie-ah » !
- De Robosapien geeft een slag naar binnen met een krachtig "Hi-yah"!

8 • LE COUP A GAUCHE 1 • SLAG 1 MET DE LINKERHAND

- Le Robosapien donne un coup externe en poussant un puissant « Aie-ah » !
- De Robosapien geeft een slag naar binnen met een krachtig "Hi-yah"!

4 • BURP • BOER

- Haute technologie ne veut pas dire bonnes manières!
- Spits technologie is geen garantie voor betere tafelmanieren!

9 • LE SIFFLEMENT • FLUITEN

- Ecoute ce démentiel sifflement de loups !
- Luister eens naar dat maffe lokfluitje!

5 • RIGHT HAND STRIKE 2 • SLAG 2 MET DE RECHTERHAND

- Un coup du plat de la main accompagné d'un puissant « Aie-ah, hou »
- Een slag met de open hand met een krachtig "Hi-hah, 'oOo".

10 • LE COUP A GAUCHE 2 • SLAG 2 MET DE LINKERHAND

- Un coup du plat de la main accompagné d'un puissant « Aie-ah, hou »
- Een slag met de open hand met een krachtig "Hi-hah, 'oOo".

Les commandes orange – milieu et bas de l'appareil de commande ORANJE commando's – midden & onderaan

12 • LE COUP A DROITE 3 • SLAG 3 MET DE RECHTERHAND

- Le Robosapien donne un coup externe.
- De Robosapien geeft een slag naar buiten.

11 • LE BULLDOZER • BULLDOZER

- Il se pousse en avant de 8 pas. Mieux vaut se tenir hors de sa trajectoire !
- Snelt 8 passen vooruit. Je loopt maar beter niet voor zijn voeten!

13 • LE GRONDEMENT • BULDEREN

- Le Robosapien lève les deux bras et gronde !
- De Robosapien heft beide armen de hoogte in en buldert!

15 • OH LA LA ! • OEPS

- ... Oh la la, tu devras l'excuser, c'est l'huile piquante 3 en 1 !
- Oeps, je moet hem excuseren. Hij moet iets verkeerd's gegeten hebben!

14 • LE COUP A GAUCHE 3 • SLAG 3 MET DE RECHTERHAND

- Le Robosapien donne un coup externe.
- De Robosapien geeft een slag naar buiten.

16 • DEMO 1

- Le Robosapien apparaît en donnant des coups de poing et en hurlant !
- De Robosapien toont zijn karateslagen!

BOUTON DE SELECTION SELECT-TOETS

- Appuie une fois pour accéder aux commandes orange.
- Eenmaal drukken om de ORANJE commando's te activeren

19 • Demo Tous • ALLE DEMO'S

- Toutes les 3 DEMONSTRATIONS préprogrammées à la suite • Alle 3 de voor-geprogrammeerde DEMO'S worden uitgevoerd.

18 • DEMO 2

- Le nec plus ultra en matière d'attitudes !
- Wat een stijl!

20 • MISE HORS CIRCUIT • UITSCHAKELEN





- Le Robosapien s'éteint complètement. Pour le réactiver, appuie deux fois sur l'interrupteur (ALLUME / ETEINT) (situé sur le dos du Robosapien).
- De Robosapien schakelt volledig uit. Druk tweemaal op de AAN/UIT-toets (op zijn rug) om hem weer te activeren.

17 • LA DANSE DE DEMONSTRATION • DANSDemo

- Le Robosapien te fait admirer ses prouesses de danseur ... et il possède tous les mouvements !
- De Robosapien toont zijn danskunst. En hij heeft er de slag van!

Les modes programmation

Le Robosapien est doté de trois détecteurs programmables et d'un programme principal, qui te permet d'en prendre la commande dans les conditions de programmation suivantes, uniques en leur genre :

- 1) Programmation du détecteur du côté droit ()#16
- 2) Programmation du détecteur du côté gauche ()#18
- 3) Programmation du détecteur sonore ()#17
- 4) Programmation de la commande principale. ()#19



Les modes programmation

- f) Pour déclencher le détecteur programmé, appuie une fois sur le bouton de sélection (mode Commande Verte) et ensuite sur le bouton d'exécution de la programmation du détecteur sonore et le Robosapien parcourra le sous-programme.
- g) Pour placer le Robosapien en mode Garde sonore, appuie une fois sur le bouton de sélection (mode Commande Verte) et ensuite sur le bouton d'écoute. Il attendra maintenant un son bruyant – ou effleure-le avant de déclencher la fonction et parcourir le sous-programme que tu as programmé.



• Annulation des programmes :

- a) Pour annuler tout programme et retourner au programme par défaut, appuie une fois sur le sélecteur de programmation du détecteur sonore et ensuite sur le sélecteur du Jeu principal programmé et le programme s'annulera.
- b) La mise hors circuit du Robosapien aura également pour effet d'annuler tout programme préréglé.
- c) Tu pourras aussi, au lieu d'éteindre le Robosapien, utiliser la fonction Sommeil pour conserver un peu plus longtemps le programme dans la mémoire du Robosapien.

La commande principale

Cette fonction constitue le poids lourd de la programmation. 14 étapes et tu peux aussi te connecter sur les programmes de détection antérieurs pour exécuter des sous-programmes plus longs !

• Les programmes de la commande principale :

- a) Vérifie que l'appareil de commande se trouve en mode Commande Rouge (le témoin de l'appareil de commande n'est pas allumé).
- b) Appuie une fois sur le sélecteur de programmation de la commande principale (le Robosapien émettra un signal sonore – il est maintenant en mode programmation).
- c) Tu peux programmer jusqu'à quatorze étapes (le bouton de sélection ne constitue pas une étape) – voir ' Les détecteurs d'effleurement', par exemple :
- d) Le Robosapien exécutera désormais automatiquement la séquence programmée.
- e) Si tu souhaites programmer moins de quatorze étapes, il te faudra 'fermer' le programme en appuyant une fois sur le sélecteur du Jeu principal programmé, après avoir terminé la sélection – par exemple, Avance, Tour à droite, [] [], Hauteur 5, Jeu principal programmé.
- f) Pour déclencher le détecteur programmé, appuie une fois sur le bouton de sélection (mode Commande Verte) et ensuite sur le bouton d'exécution de la programmation de la commande principale et le Robosapien parcourra le sous-programme.
- g) Sinon, appuie n'importe quand sur le sélecteur du Jeu principal programmé et le Robosapien parcourra également la séquence programmée.

• Annulation des programmes :

- a) Pour annuler tout programme et retourner au programme par défaut, appuie une fois sur le sélecteur de programmation de la commande principale et ensuite sur le sélecteur du Jeu principal programmé et le programme s'annulera.
- b) La mise hors circuit du Robosapien aura également pour effet d'annuler tout programme préréglé.
- c) Tu pourras aussi, au lieu d'éteindre le Robosapien, utiliser la fonction Sommeil pour conserver un peu plus longtemps le programme dans la mémoire du Robosapien.




• Extension de la programmation :

- a) Il te sera possible également d'étirer la longueur de programmation de la commande principale au-delà de la limite des quatorze étapes, en te connectant sur l'un des trois programmes de détection.
- b) Commence par pré-programmer le programme de détection requis, à l'aide d'un sous-programme (voir ci-avant).
- c) Choisis ensuite la programmation de la commande principale comme décrit ci-dessus, programme normalement les étapes requises, appuie ensuite une fois sur le bouton de sélection (mode Commande Verte) et appuie enfin sur le sélecteur de programmation soit du détecteur du côté droit ou du côté gauche, soit du détecteur sonore. Le Robosapien ajoutera à ses sous-programmes, en une étape unique, la séquence de programmation du détecteur programmée auparavant. Pour ajouter un deuxième, voire un troisième programme de détection, il te suffira d'appuyer de nouveau sur le bouton de sélection et de choisir le sous-programme de détection que tu souhaites ajouter au programme – par exemple : Avance, Recul, Tour à gauche, Tour à droite, Bras droit levé, Bras gauche levé [SELECTION] Cognement du bras droit, [SELECTION] [SELECTION], Sifflement [SELECTION], Exécution du détecteur de droite, [SELECTION] Exécution du détecteur de gauche, [SELECTION] Exécution du détecteur sonore, Jeu principal programmé.

Les détecteurs d'effleurement :

Il est possible de programmer tous les détecteurs prévus sur les doigts, les orteils et les talons, de manière à les faire réagir à tout effleurement.

• La programmation des détecteurs droit & gauche :

- a) Vérifie que l'appareil de commande se trouve en mode Commande Rouge (le témoin de l'appareil de commande n'est pas allumé).
- b) Appuie une fois sur le sélecteur de programmation du détecteur du côté droit ou du côté gauche (le Robosapien émettra un signal sonore – il est maintenant en mode programmation).
- c) Tu peux programmer jusqu'à six étapes (le bouton de sélection ne constitue pas une étape) – par exemple : Avance, Sortie du bras droit, Sortie du bras gauche [] [], Grondement, Inclinaison du corps vers la droite, Inclinaison du corps vers la gauche.
- d) Le Robosapien réitérera désormais automatiquement la séquence programmée.
- e) Si tu souhaites programmer moins de six étapes, il te faudra 'fermer' le programme en appuyant une fois sur le sélecteur du jeu principal programmé [], après avoir terminé ta sélection – par exemple : Avance, Tour à droite, [SELECTION] [SELECTION], Hauteur 5, Jeu principal programmé.
- f) Pour déclencher le détecteur programmé, il te faudra soit toucher le détecteur du doigt ou de l'orteil le plus long / le détecteur du talon du Robosapien situé sur le côté de son corps correspondant à ton programme.
- g) Sinon, tu pourras aussi appuyer une fois sur le bouton de sélection (mode Commande Verte) et ensuite sur le bouton d'exécution de la programmation du détecteur du côté droit ou du côté gauche (en fonction du côté qui a été programmé) et le Robosapien parcourra également le sous-programme.



• Annulation des programmes :

- a) Pour annuler tout programme et retourner au programme par défaut, appuie une fois sur le sélecteur de programmation du détecteur du côté droit ou du côté gauche et ensuite sur le sélecteur du Jeu principal programmé et le programme s'annulera.
- b) La mise hors circuit du Robosapien aura également pour effet d'annuler tout programme préréglé.
- c) Tu pourras aussi, au lieu d'éteindre le Robosapien, utiliser la fonction Sommeil pour conserver un peu plus longtemps le programme dans la mémoire du Robosapien.

Le détecteur sonore

Le Robosapien peut être installé comme gardien de la pièce et peut aussi danser au rythme de ta musique préférée, grâce à la fonction de programmation du détecteur sonore.

• Les programmes du détecteur sonore :

- a) Vérifie que l'appareil de commande se trouve en mode Commande Rouge (le témoin de l'appareil de commande n'est pas allumé).
- b) Appuie une fois sur le sélecteur de programmation du détecteur sonore (le Robosapien émettra un signal sonore – il est maintenant en mode programmation).
- c) Tu peux programmer jusqu'à six étapes (le bouton de sélection ne constitue pas une étape) – par exemple : Avance, Sortie du bras droit, Sortie du bras gauche [] [], Grondement, Inclinaison du corps vers la droite, Inclinaison du corps vers la gauche.
- d) Le Robosapien réitérera désormais automatiquement la séquence programmée.
- e) Si tu souhaites programmer moins de six étapes, il te faudra 'fermer' le programme en appuyant une fois sur le sélecteur du jeu principal programmé, après avoir terminé ta sélection – par exemple : Avance, Tour à droite, [SELECTION] [SELECTION], Hauteur 5, Jeu principal programmé.



Programmeermodi

De Robosapien heeft drie programmeerbare sensoren en een Hoofdprogramma, waarmee je de volgende unieke programmeerfuncties kunt bedienen:

- 1) Rechtersensor programmeren (R) #16
- 2) Linkersensor programmeren (L) #18
- 3) Geluidssensor programmeren (S) #17
- 4) Hoofdprogramma (P) #19



• Voelsensoren :

De sensoren op de vingers, tenen en hielen van de Robosapien kunnen worden geprogrammeerd om te reageren op aanraking. Ze reageren ook wanneer hij tegen een obstakel aan loopt.

• Rechter & Linker sensor programmeren:

- a) Zorg ervoor dat de afstandsbediening in de normale modus staat (controlelampje op de afstandsbediening is uit).
- b) Druk eenmaal op de toets Rechter of Linker sensor programmeren (de Robosapien geeft een pieptoon – de programmeermodus is nu actief).
- c) Je kunt nu maximaal zes stappen programmeren (de Select-toets telt niet als een stap).
Bijvoorbeeld: Loop vooruit, Rechterarm naar buiten, Linkerarm naar buiten, (SELECT) (SELECT), Buig romp naar rechts, Buig romp naar links.
- d) De Robosapien zal nu automatisch de geprogrammeerde sequentie herhalen.
- e) Als je minder dan zes stappen wilt programmeren, moet je het programma 'afsluiten' door eenmaal op Hoofdprogramma uitvoeren (P) te drukken nadat je klaar bent – bijvoorbeeld: Loop vooruit, Draai naar rechts, (SELECT) (SELECT) High 5, Hoofdprogramma uitvoeren.
- f) Om de sensor te activeren, raak je even een lange vinger, of de teen-/hiel-sensor aan (aan de kant die overeenstemt met het ingevoerde sensorprogramma).
- g) Je kunt ook eenmaal op SELECT drukken (GROENE commando's), gevolgd door R> of L> Sensorprogramma uitvoeren (afhankelijk van welke kant geprogrammeerd werd) om de routine te laten uitvoeren.

• Programma wissen / Programma vasthouden:

- a) Als je het programma wilt wissen en wilt terugkeren naar het Standaardprogramma, druk je eenmaal op de toets Rechter of Linker sensor programmeren, gevolgd door Hoofdprogramma uitvoeren. Het programma wordt gewist.
- b) Als je de Robosapien uitzet, worden ook alle eerder ingevoerde programma's gewist.
- c) Met de Slaapfunctie kun je het programma gedurende maximaal een half uur opslaan in het geheugen van de Robosapien.

Geluidssensor:

De Robosapien kan als een "kamerwachter" worden ingesteld of kan zelfs beginnen dansen op jouw levelingsmuziek dankzij de ingebouwde programmeerfunctie met geluidssensor.

• Geluidssensorprogramma's:

- a) Zorg ervoor dat de afstandsbediening in de normale modus staat (LED-lampje op de afstandsbediening is UIT).
- b) Druk eenmaal op de toets Geluidssensor programmeren (S) ; de Robosapien zegt "Piep". De programmeermodus is nu actief.
- c) Je kunt nu maximaal zes stappen programmeren (de SELECT-toets telt niet als een stap).
• Bijvoorbeeld: LOOP VOORUIT, RECHTERARM NAAR BUITEN, STOP, (SELECT) - BULDEREN, BUIG ROMP NAAR RECHTS, BUIG ROMP NAAR LINKS.
- d) Na zes stappen zal de Robosapien automatisch de geprogrammeerde sequentie herhalen zodat je kunt controleren wat hij zal doen.
- e) Als je minder dan zes stappen wilt programmeren, moet je het programma 'afsluiten' door op PROGRAMMA UITVOEREN (SELECT) te drukken. LOOP VOORUIT, (SELECT) - HIGH 5, LOOP ACHTERUIT, PROGRAMMA UITVOEREN.

Programmeermodi

- f) Als je je programma wilt herbekijken, druk je eenmaal op SELECT (LED van de afstandsbediening brandt GROEN), gevolgd door de Geluidssensortoets. De Robosapien zal je routine uitvoeren.
- g) Als je de Robosapien op GELUID wilt laten reageren, druk je op SELECT, gevolgd door LUISTEREN. Hij wacht nu op een scherp geluid of een tik tegen zijn lichaam om je geprogrammeerde routine uit te voeren.

• Programma wissen / Programma vasthouden:

- a) Om het geluidsprogramma te wissen en terug te keren naar het standaardprogramma, druk je eenmaal op de toets Geluidssensorprogramma, daarna op PROGRAMMA UITVOEREN.
- b) Als je de Robosapien uitzet, worden ook alle eerder ingevoerde programma's gewist.
- c) Met de Slaapfunctie (SELECT, SLAAP) kun je het programma gedurende maximaal een half uur opslaan in het geheugen van de Robosapien.

Hoofdcommando

Een belangrijke functie van de Robosapien is dat hij in segmenten kan worden geprogrammeerd. In het 14 stappen tellende hoofdprogramma kan elk sensorprogramma van 6 stappen worden ingevoegd voor langere routines.

• Hoofdprogramma's:

- a) Controleer of de Rode commando's actief zijn op de afstandsbediening (LED-lampje op de afstandsbediening is UIT).
- b) Druk eenmaal op de toets MASTER PROGRAM; de Robosapien zegt "Piep". De programmeermodus is nu actief.
- c) Je kunt maximaal veertien stappen programmeren (de SELECT-toets telt niet mee als stap – zie Voelsensoren op pagina 14 bijvoorbeeld).
- d) Na 14 stappen zal de Robosapien automatisch je Hoofdprogramma uitvoeren.
- e) Als je minder dan veertien stappen wilt programmeren, moet je het programma 'afsluiten' door op PROGRAMMA UITVOEREN te drukken. - bijvoorbeeld: Loop vooruit, Draai naar rechts, Loop vooruit, Draai naar links, Loop achteruit, (SELECT) (SELECT) High 5, Programma uitvoeren.
- f) Om je programma op elk gewenst moment uit te voeren, druk je op PROGRAMMA UITVOEREN.
- g) Om je programma uit te voeren zonder het in de sensorprogramma's in te voegen (zodat je snel je Hoofdprogramma kunt herbekijken), druk je op SELECT en vervolgens op MASTER PROGRAM.

• Programma wissen / Programma vasthouden:

- a) Als je het Hoofdprogramma wilt wissen, moet je eenmaal op de toets HOOFDPROGRAMMA drukken en daarna op de toets PROGRAMMA UITVOEREN. De robot doet "OUAH!"± om te bevestigen dat het programma gewist is.
- b) Als je de Robosapien uitzet, worden ook de hoofdprogramma's gewist.
- c) Als je het programma wilt bewaren, gebruik je de Slaapfunctie (SELECT-SLAPEN) om het programma maximaal een half uur vast te houden in het geheugen van de Robosapien.

• Het programma uitbreiden:

- a) Je kunt de lengte van het hoofdprogramma uitbreiden tot meer dan veertien stappen, door een van de drie sensorprogramma's "in te voegen". De sensorprogramma's kunnen in elk willekeurig patroon worden gecombineerd.
- b) Eerst moet je een sensorprogramma voorprogrammeren met een routine (zie hierboven).
- c) Druk dan Master Program om je programma op de normale manier in te voeren. Druk op SELECT en vervolgens willekeurige R>, S> of L> toetsen. Deze sensorroutine wordt opgeslagen als EEN STAP in je hoofdprogramma. Herhaal dit als je nog meer sensorroutines wilt toevoegen. Wanneer je op uitvoeren drukt, worden deze routines achtereenvolgens zonder pauze uitgevoerd.
- d) Als je een hoofdprogramma zodanig wilt invoeren dat de robot op elke sensorinput wacht, moet je het programma op de normale manier invoeren en dan op elke R>, S> of L> drukken als één stap. Als je op uitvoeren drukt, zal de robot STOPPEN aan het begin van elke sensorroutine en wachten op een sensoraanraking of geluid. Bijvoorbeeld: LOOP VOORUIT, LOOP ACHTERUIT, (SELECT) R>, R>, (SELECT) (SELECT) STOP, (SELECT) L>, L>, STOP, (SELECT) S>, LINKERARM OMHOOG, (SELECT) S>, S>, PROGRAMMA UITVOEREN.



Guide de dépannage

Si le fonctionnement de ton Robosapien te pose des difficultés, le présent guide pourra t'aider à corriger le problème.

Le problème	La solution
1. Le Robosapien est sans réaction devant l'appareil de commande.	<p>a) Vérifie que le Robosapien a été correctement allumé ; appuie sur l'interrupteur ALLUME / ETEINT du Robosapien et il baillera et s'étirera.</p> <p>b) Pour obtenir de meilleurs résultats, maintiens une ligne de vue dégagée entre l'appareil de commande et le Robosapien. Braque l'appareil de commande directement sur le récepteur d'infrarouge situé sur la tête du robot et reste dans une distance de 3 mètres (10 pieds).</p> <p>c) Le Robosapien est en mode Ecoute. Emets un bruit sonore ou tapote le corps du Robosapien.</p> <p>d) Le Robosapien est en mode Programmation. Effleure-lui les détecteurs des mains ou des pieds (côtés gauche et droit) ou fais du bruit.</p> <p>e) L'appareil de télécommande a besoin de piles neuves. Remplace les piles 'AAA' de l'appareil de télécommande.</p> <p>f) L'énergie des piles est faible. Remplace les piles du Robosapien par des piles alcalines 'D' neuves.</p>
2. Le Robosapien éprouve des difficultés à marcher.	<p>a) Les détecteurs des pieds ou des mains détectent des objets sur la trajectoire du Robosapien. Sers-toi du mode Marche Bulldozer. Appuie deux fois sur le bouton de sélection et appuie ensuite sur le bouton Bulldozer. Tu pourrais également faire reculer le Robosapien et l'éloigner de l'obstacle.</p> <p>b) Le Robosapien risque de rencontrer des difficultés à marcher sur un tapis épais ou une surface glissante. Pour obtenir de meilleurs résultats, joue sur une surface plane et unie (un tapis à poil court ou un plancher dur).</p> <p>c) L'énergie des piles est faible. Remplace les piles du Robosapien par des piles alcalines 'D' neuves.</p>
3. Le Robosapien ne détecte pas les sons en mode Ecoute.	<p>a) Après avoir déclenché le mode Ecoute, attends quelques secondes avant de commencer à émettre des sons.</p> <p>b) Le Robosapien n'entend pas les sons graves ou étouffés. Emets un bruit sonore (applaudis, par exemple) ou tapote le corps du Robosapien.</p>
4. Les bras du Robosapien ne bougent pas comme je désire.	<p>a) Les bras du Robosapien s'étirent au maximum vers le haut et vers l'extérieur. Si le bras est complètement étiré, il ne te sera pas possible de l'étirer davantage en appuyant sur le bouton approprié. Appuie sur le sélecteur de la fonction inverse pour remettre les bras en leur position initiale.</p> <p>b) Remets le Robosapien à l'état initial. Appuie sur le bouton de sélection et appuie ensuite sur le bouton de remise à zéro.</p>
5. Le Robosapien affiche un comportement imprévisible.	<p>a) Appuie sur le bouton d'arrêt.</p> <p>b) Eteins puis rallume le Robosapien.</p> <p>c) L'énergie des piles est faible. Remplace les piles du Robosapien par des piles alcalines 'D' neuves.</p>

Storingen verhelpen

Als je problemen ondervindt met de Robosapien, kunnen deze instructies misschien helpen.

Probleem	Oplossing
1. De Robosapien reageert niet op de afstandsbediening.	<p>a) Zet de robot rechtop, verwijder alle obstakels van de voet- en handsensoren, en druk vervolgens op de AAN/UIT-knop tot je het gewenste opstartgeluid hoort.</p> <p>b) Voor de beste resultaten mag er zich geen obstakel tussen de afstandsbediening en de infraroodontvanger in het hoofd van de Robosapien bevinden. Richt de afstandsbediening altijd recht op het hoofd en blijf binnen een afstand van 3 meter.</p> <p>c) Controleer of de batterijen juist geplaatst zijn en dat er niets tussen de batterijen en de batterijcontacten zit.</p> <p>d) De Robosapien bevindt zich mogelijk in de PROGRAMMEERMODUS ("Piep, piep, piep"). Druk op de toets PROGRAMMA UITVOEREN helemaal onderaan op de afstandsbediening, en vervolgens op STOP om de normale werking te herstellen.</p> <p>e) Bepaalde soorten elektronische verlichting of fel zonlicht kunnen de infraroodsignalen naar je robot verstoren. Klap de zonnepomp van de robot omlaag of, als het probleem aanhoudt, plaats de robot in de schaduw of uit de buurt van de storingsbron.</p> <p>f) De robot negeert de signalen van de afstandsbediening tijdens zijn ontwaakroutine. Wacht tot de ontwaakroutine afgelopen is, daarna zal hij normaal reageren.</p>
2. De Robosapien heeft moeite om te lopen.	<p>a) De hand- of voetsensoren detecteren voorwerpen voor of achter. Gebruik de BULLDOZER-functie (druk tweemaal op SELECT, dan op BULLDOZER) of SELECT-STAPPEN of SELECT-PAS ACHTERUIT om de robot van het obstakel vandaan te bewegen.</p> <p>b) De Robosapien kan moeite hebben met stappen op dikke tapijten of gladde oppervlakken. Voor de beste resultaten plaats je de Robosapien op een vlakke, effen ondergrond (kortharig tapijt of harde vloer).</p> <p>c) Er zit iets vast aan de voeten van de robot. Controleer of er niets is vastgehaakt of de voeten, benen of handen hindert in hun bewegingen.</p>
3. De Robosapien neemt geen geluiden waar in de Luistermodus.	<p>a) Wacht twee seconden nadat de LUISTERFUNCTIE inschakelt voor je geluiden maakt of tegen het lichaam van de robot tikt.</p> <p>b) De Robosapien hoort geen zachte of heel lage geluiden. Maak een scherp geluid (bv. klap in je handen) of tik tegen het lichaam van de Robosapien.</p>
4. De ledematen van de Robosapien bewegen niet zoals ik wil.	<p>a) De armen en benen van de Robosapien kunnen verschillende standen aannemen. Wanneer een lidmaat volledig gestrekt is, kun je met de toetsen nieuwe houdingen uitproberen. Druk op de toets in de tegengestelde richting om de ledematen in een andere houding te zetten.</p> <p>b) Reset de Robosapien in de standaardhouding. Druk op SELECT en dan op de RESET-toets.</p>
5. De Robosapien doet raar.	<p>a) Druk tweemaal op de STOP-toets, of schakel de Robosapien uit en weer aan.</p> <p>b) De batterijen zijn bijna leeg. Vervang alle batterijen in de voeten door nieuwe D-batterijen.</p> <p>c) De infraroodsignalen worden door iets gestoord. Breng de afstandsbediening dichterbij de robot, of verplaats de robot naar een andere locatie met ander licht.</p>

