

MANUAL DE USUARIO

Note: This manual may also be available in other languages at:

www.digitalgametechnology.com



MA_SPA_REV2+_User Manual Revelation_Rev 1611

© Copyright 2016 Digital Game Technology BV

DGT Hengelosestraat 66 7514 AJ Enschede The Netherlands

www.digitalgametechnology.com

ESPAÑOL

Introducción	3
Contenido de la caja	4
Manipulación y Mantenimiento	4
Calidad	4
Modos de uso	4
Inicio Rápido	5
General	5
Arranque del Sistema	5
Apagado de sistema	5
Movimiento de las piezas	6
Información de los LED	6
Recuperar (Volver atrás movimientos)	7
Nuevo juego automático	7
Información y ajustes	8
La Pantalla	8
Menú de páginas	9
Opciones Básicas	10
Opción Básica: 'NUEVA PARTIDA'	10
Opción Básica: 'INDICAR POSICION' (Configurar posición)	10
Opción Básica: 'RECUPERAR' (Volver atrás un movimiento)	11
Opción Básica: 'NIVEL'	11
Opción Básica: 'ANALIZAR'	12
Opción Básica: 'OPCIONES'	12
Opciones avanzadas	12
Opciones Avanzadas: 'GUARDAR PARTIDA'	12
Opciones Avanzadas: 'VER PARTIDA'	12
Opciones Avanzadas: 'GUARDAR PARTIDA ACTUAL'	13
Opciones Avanzadas: 'CAMBIO DE NIVEL'	13
Opciones Avanzadas: 'TODOS LAS JUGADAS'	13
Opciones Avanzadas: 'GUARDAR NIVELES'	14
Opciones Avanzadas: 'SONIDO'	14
Opciones Avanzadas: 'GIRAR TABLERO'	14
Opciones Avanzadas: 'MOTOR'	14
Opciones Avanzadas: 'VELOCIDAD DEL MOTOR'	15
Opciones Avanzadas: 'OPCIONES DE MOTOR'	15
Opciones Avanzadas: 'LIBRO SUPLEMENTARIO'	16
Opciones Avanzadas: 'SELECCIONAR LIBRO'	16
Opciones Avanzadas: 'LINGUA' (Idioma)	17
Opciones Avanzadas: 'SELECCIONAR VERSION'	17
Opciones Avanzadas: 'EXTRA'	17
Opciones Avanzadas: 'ESTADO DEL BLUETOOTH'	18
Opciones Avanzadas: 'NOMBRE Y NUMERO DE SERIE'	18
Revelation UCI Server	18
Introducción al Servidor Revelation UCI	18
Configurando una conexión Bluetooth en Windows 7 y 8	20
Revelation II en modo Tablero Electrónico DGT Bluetooth	23
Uso del Revelation II para jugar contra un oponente humano a través de Internet.	23
Instalando el controlador (RabbitPlugin)	24
Actualización del Firmware para Revelation II	27
Paso 1: Instalar el programa Revelation UCI Server en el equipo de Windows	27
Paso 2: Configurar las opciones en el Revelation UCI Server	27
Paso 3: Conexión de Revelation II al Revelation UCI Server	27
Condiciones de la Garantía	28

Especificaciones	29
Apéndice: Software emulación Retro	30
Introducción	30
Modos de uso	30
Arranque del Sistema	30
Apagado del Sistema	31
Información y configuración.....	31
La pantalla gráfica.....	31
Selección de Emuladores.....	32
Juego con Emuladores.....	32
Teclado modo “nativo” vs teclado modo “emulado”	33
Barra de Velocidad	33

Introducción

Estimado amigo de computadores de ajedrez DGT.

Enhorabuena por la compra de uno de los computadores de ajedrez más sofisticados que existen en el mundo. Revelation II es una obra de arte del ajedrez por computador hecho al estilo tradicional, de madera y diseñado para una experiencia óptima al jugar al ajedrez .

Revelation II está desarrollado y creado por una empresa conjunta formada por “Phoenix Chess Systems” y “Digital Game Technology” en Holanda. El Tablero de madera se fabrica en España por el famoso fabricante de tableros de ajedrez “Rechapados Ferrer” y está equipado con reconocimiento individual de piezas y luces LED incrustadas para indicar las jugadas del computador interno.

Se incluyen múltiples motores de ajedrez comerciales y programas gratuitos extra-fuertes que le dan una gran diversidad en el juego de ajedrez computarizado con niveles de ELO que pueden alcanzar 2800 o más. Beneficiarse de actualizaciones del firmware y de nuestro servicio completo de garantía, al registrar su producto en www.digitalgametechnology.com



Revelation II le da la posibilidad de jugar contra los motores de ajedrez más potentes del mundo y tiene muchas otras características que mejorarán en gran medida su experiencia en el juego del ajedrez:

- Analice sus partidas con la ayuda de los motores de ajedrez más famosos.
- Campeones Mundiales del pasado: Emule Motores Retro de los 80 y los 90 (**opcional**).
- Juegue contra oponentes en Internet bajo plataformas de ajedrez online basadas en Web.
- Transmita sus propias partidas en directo a través de Internet.

Gracias por elegir Revelation II. ¡ Le deseamos muchas horas de diversión llenas de desafíos al ajedrez !

Contenido de la caja

En la caja encontrará los siguientes componentes:

- Computador de ajedrez Revelation II.
- Adaptador de corriente.
- Una bolsa de lona hecha a medida con una bolsa de tela para la protección del tablero.
- Un conjunto de 34 piezas electrónicas DGT incluyendo las dos damas extras, una de cada color.
- Este manual de Revelation II.

Manipulación y Mantenimiento

Para garantizar el funcionamiento óptimo de Revelation II por favor manténgalo alejado de grandes televisores (plasma), dispositivos de energía eléctrica, señales eléctricas u objetos metálicos cuando el sistema esté en funcionamiento. Pueden interferir con los sensores de la placa. Si Revelation II tiene problemas con el reconocimiento de las piezas, por favor compruebe que el tablero no se apoya sobre una base metálica grande o compuesta por elementos metálicos grandes.

La luz del día puede causar decoloración del tablero y de las piezas cuando se mantienen durante mucho tiempo expuesto al sol. Después de su uso por favor, guarde el tablero y las piezas en la bolsa protectora de tela suministrada. La bolsa de tela protege el tablero Revelation II, ciérrela con el velcro para no dañar los laterales y la superficie del tablero.

Recomendamos usar un paño de microfibra seco para limpiar Revelation II. Evite el uso de productos de limpieza agresivos, pueden desgastar la superficie lacada. La limpieza de la placa frontal metálica y la pantalla se debe hacer con productos utilizados para televisores o pantallas de computador

Calidad

Este producto único se hace a partir de diferentes materiales todos específicamente seleccionados para obtener la máxima calidad. El tablero y los laterales se realizan a mano (parcialmente) en madera natural o chapada y pueden presentar pequeñas imperfecciones. Las piezas de ajedrez de madera son realizadas a mano y pueden variar ligeramente del modelo de las imágenes anunciadas así como tener pequeñas imperfecciones. Estas imperfecciones son parte de la manipulación y fabricación, y como tal, no pueden evitarse completamente.

Modos de uso

Revelation II es un producto de ajedrez versátil y tiene diferentes modos de uso:

1. **Modo normal:** Revelation II se inicia en modo normal. En este modo usted podrá jugar una partida estándar contra los motores incluidos en Revelation II. Este es también el modo de juego más fuerte, los motores nativos puede alcanzar altos niveles de ELO de hasta 2.800.
2. **Modo de Tablero DGT Bluetooth:** Revelation II se pone en marcha en un modo en el que se comporta como un tablero electrónico DGT Bluetooth. Para este modo debe instalar los controladores en su PC con sistema operativo Windows. Este modo se inicia después de mantener ▲ justo antes de que el LED derecho debajo de la casilla h1 se ilumine y hasta que el sistema se haya iniciado completamente.
3. **Modo Emulador:** Si adquirió esta función adicional se puede jugar contra emulaciones de los ganadores del campeonato del mundo durante los años 80 y 90 del siglo pasado. Este modo se inicia después de mantener ▼ justo antes de que el LED derecho debajo de la casilla h1 se ilumine y hasta que el sistema se haya iniciado completamente.

Inicio Rápido

General

Los movimientos en Revelation II se hacen desplazando las piezas de ajedrez sobre el tablero sensorial. Los LEDs indican el movimiento realizado por el computador mediante la iluminación de las casillas. Para manejar Revelation II hay 6 teclas. Con el sistema de menús en la pantalla se pueden controlar todas las funciones de Revelation II con dichas teclas. Revelation II tiene una memoria permanente que puede guardar la mayoría de los datos del usuario, incluso estando el sistema apagado. Diferentes sonidos pueden indicar diferentes eventos. El sonido también se puede desconectar.

Revelation II se suministra con una bolsa de lona personalizada para almacenar Revelation II, las piezas de ajedrez y la fuente de alimentación. Una bolsa de tela se incluye para una mayor protección de la propia Revelation II.

Arranque del Sistema

La energía es proporcionada por un adaptador de corriente regulable de 12 voltios. Se recomienda encarecidamente utilizar únicamente el adaptador suministrado. Para las tomas de corriente que se utilizan en otros países se incluye un adaptador. El adaptador acepta una tensión de red entre 110 - 240 voltios.

Revelation II se pone en marcha automáticamente cuando se inserta el conector de alimentación. El sistema muestra los 81 LEDs brevemente en la secuencia de prueba y entonces se enciende la pantalla de bienvenida.



Revelation II a continuación mostrará una línea inferior de LED's para indicar diferentes etapas del arranque. El LED derecho abajo de la casilla h1 indica que el sistema ha empezado de una manera correcta.

Revelation II después mostrará la pantalla de inicio para jugar una partida.



Nota: El número de versión puede ser diferente tras cada actualización del software.

Después de la colocación de las piezas en la posición inicial (como se indica en el tablero en miniatura en la pantalla) puede hacer inmediatamente el primer movimiento y empezar a jugar.

Apagado de sistema

Puede apagar el Revelation II manteniendo pulsadas las teclas **CLEAR** y **ENTER** de manera simultánea durante 2 - 3 segundos, después el sistema pasará al modo de espera. La pantalla se oscurece, y el

LED de la izquierda abajo de la casilla a1 indica que el sistema se ha apagado. Revelation II se pondrá en marcha de nuevo si se mantiene **ENTER** durante 1 a 2 segundos.

Si pulsa **CLEAR** y **ENTER** durante 2 segundos y el LED en la esquina inferior izquierda es el único que se enciende, entonces se puede desconectar de forma segura del conector de alimentación.

Movimiento de las piezas

El tablero contiene la tecnología de reconocimiento de piezas DGT. Esto significa que el Revelation II reconoce y sabe qué piezas se sitúan en cada casilla.

Información de los LED

Los LEDs pueden formar diferentes patrones alrededor de una o más casilla, en la tabla siguiente se explican los diferentes patrones.

4 esquinas de una casilla parpadean rápidamente.	Se espera una pieza en esta casilla, mueva o coloque la pieza correcta en la casilla. La pantalla indicará que pieza se trata.
4 esquinas de 2 casillas parpadean rápidamente.	La pieza de una de las casillas que parpadean debe ser movida a la otra casilla que parpadea.
2 casillas ocupadas parpadean pero una más rápida que la otra.	La pieza de la casilla que parpadea más lento debe ser capturada por la pieza de la casilla que parpadea más rápida.
2 esquinas opuestas de una casilla parpadean alternativamente en cruz.	La pieza que ocupa esta casilla está colocada incorrectamente.

Si el sonido está conectado, usted podrá escuchar los siguientes patrones de sonidos:

beep corto	El computador realiza un movimiento
beep corto	El jugador realiza un movimiento legal
doble beep corto como "di-dah"	El jugador realiza un movimiento ilegal
doble beep corto como "dah-di"	El jugador realiza el movimiento esperado

No es necesario en realidad que mueva la pieza del oponente antes de hacer su siguiente movimiento. Puede mover las piezas del oponente en cualquier momento que sea conveniente para usted. Los LEDs en el tablero seguirán parpadeando hasta que todas las piezas estén en sus casillas esperadas (destino). Usted puede comprobar esto comparando la posición en el tablero real con la posición en la pantalla. Evidentemente, usted sólo podrá realizar su próximo movimiento después de que el oponente haya decidido qué movimiento va a hacer. En otras palabras, no se puede jugar más de un movimiento por turno.

Para familiarizarse con Revelation II se pueden jugar algunas partidas sin cambiar la configuración. El motor estándar es elegido y el computador utilizará 15 segundos de tiempo medio para pensar por movimiento.

Por favor, tenga cuidado de colocar las piezas con precisión en las casillas, los sensores de la placa puede que no reconozcan una pieza si queda fuera de la casilla. Si se juega un movimiento ilegal Revelation II no ejecutará el movimiento, pero le mostrará el patrón de LEDs rápidos para indicar que el movimiento debe volverse atrás.

La captura de piezas se pueden realizar de diferentes maneras, pero se aconseja quitar primero la pieza que se está capturando y luego realizar su movimiento. Si Revelation II captura una de sus piezas se puede utilizar el mismo método. Si la manipulación de las piezas se realiza en la secuencia errónea o demasiado rápido para que Revelation II entienda lo que el jugador tiene la intención de

hacer, coloque todas las piezas como se indica en la pantalla. Desde esta posición puede seguir la partida.

Recuerde que la pantalla muestra la posición que el motor ha calculado. Si no se mueven todas las piezas correctamente puede haber diferencias entre la posición en la pantalla y la posición en el tablero real.

Si ve patrones de LEDs que no puede comprender, por favor, ajuste las piezas en el tablero real igual a como se muestran en la pantalla.

Recuperar (Volver atrás movimientos)

Revelation II le permite volver atrás los movimientos, pero sólo después de que el computador haya hecho su movimiento. Primero espere el movimiento del computador y a continuación coloque la pieza que el computador quiere mover en la casilla de destino. A continuación, póngala de nuevo en su casilla de origen. La pantalla le indicará **RECUPERAR activo (TAKEBACK Active)**.

Esta imagen muestra que el caballo en la casilla c3 se puede volver a la casilla b1:



Los LEDs en el tablero indicarán ahora su último movimiento, a continuación, puede poner su pieza en la casilla original. Ahora los LEDs indicarán el movimiento anterior realizado por el computador que también puede volver atrás y así sucesivamente.

La última pieza que se vuelve atrás debe ser suya. A continuación, pulse la tecla **CLEAR**. La pantalla mostrará **RECUPERAR No activo (TAKEBACK Not Active)** y puede jugar su próximo movimiento.

Si usted decide no volver atrás y seguir con la última acción, entonces debe pulsar **ENTER** para indicarle al computador que debe hacer el siguiente movimiento. También puede activar **RECUPERAR** en la estructura del menú, consulte la opción básica **RECUPERAR** en este manual para obtener más detalles.

Nuevo juego automático

Al colocar todas las piezas en la posición inicial, Revelation II asumirá que quiere iniciar una nueva partida y que usted jugará con las piezas blancas. Al colocar las piezas negras y las blancas en posición inversa, Revelation II asumirá que desea iniciar la partida en dicha posición inversa. De este modo usted puede jugar con las piezas negras.

Por favor, tenga en cuenta que cuando se genera esta posición desde posiciones específicas, puede ir, sin darse cuenta, al modo **RECUPERAR**. Por ejemplo, si el juego era e2-e4 y e7-e5 y coloca de nuevo el peón de e5 a e7 y luego e4 a e2, el sistema entrará en modo **RECUPERAR**. Usted tiene que presionar el tecla **CLEAR** para salir de este modo. Entonces, el sistema llevará a cabo la nueva función de juego automático.

Información y ajustes

Hay 6 teclas en el panel frontal. De izquierda a derecha son **CLEAR**, ▲, ▼, ◀, ▶ y **ENTER**. Esta notación será utilizada en este manual.



Las teclas reaccionan tras 0,1 segundos de pulsación, no pulse y suelte demasiado rápido. Si mantiene pulsado una de las teclas obtendrá una repetición de la función de esa tecla. Tras pulsar una tecla durante 3 segundos la frecuencia de repetición se incrementará.

Las teclas ▲ y ▼ se usan para seleccionar otra opción del menú.

En general la tecla ▶ es para **Sí** o **Verdadero** y el de la tecla ◀ es para **No** o **Falso**.

Las teclas de ◀ y ▶ no son circulares. Cuando vea **Verdadero** o **sí** sólo se puede utilizar la tecla ◀ para cambiar la opción a **No** o **Falso**.

En modo juego con la pantalla de información visible (el último movimiento se mostrará) puede forzar al computador para empezar a calcular el próximo movimiento para el lado que tiene el turno para jugar.

Esto significa que el computador también puede calcular el siguiente movimiento por usted. Esta función se hace pulsando la tecla **ENTER** una vez. Al pulsar **ENTER** de nuevo se indicará el mejor movimiento calculado hasta entonces.

Cuando el computador esté calculando su próximo movimiento, puede pulsar **ENTER** para forzar a Revelation II para mover inmediatamente. Se podrá ver el mejor movimiento que se ha evaluado hasta ese momento. Cuando se pulsa **ENTER** en el tiempo de reflexión del jugador humano se intercambiarán los bandos.

La Pantalla

El lado izquierdo de la pantalla muestra un tablero de ajedrez con la posición de las piezas que es utilizada por el motor de ajedrez. Cuando las piezas físicas del ajedrez no se mueven correctamente la posición en la pantalla puede no ser la misma que la posición en el tablero Revelation II. LEDs intermitentes en el tablero indicarán las diferencias.

En la pantalla, las piezas de ajedrez con luz solida representan las piezas blancas, las piezas negras en la pantalla se representan por las piezas más oscuras con luz solo en su perímetro.

Las dos primeras líneas superiores muestran la información general. En la foto de abajo la primera línea indica la jugada del computador. La segunda línea muestra una sugerencia para el jugador.

Usted puede optar por desactivar esta información si lo desea. (Ver Opciones avanzadas: '**OPCIONES DE MOTOR**' en esté manual para obtener más detalles).

Las líneas 3, 4 y 5 dan información sobre el motor en 2 bloques (ver rectángulos marcados en amarillo).

El bloque de la izquierda muestra la variante actual que se calcula. Entre paréntesis se muestra el movimiento esperado por el jugador humano (d2d3) seguido por los movimientos calculados por el computador.



En el bloque derecho se muestra el mejor movimiento evaluado para la posición actual (cálculo en curso). En este ejemplo, la evaluación calculada por el computador es -0,40 (1 peón equivalente = 1,00). Esto significa que valora la posición favorable para el humano (un valor negativo significa desventaja para el computador).

La siguiente línea del bloque de la derecha muestra el movimiento que se está ahora evaluando (e8g8) y que este es el primer movimiento investigado en profundidad 11. El número 11 es la profundidad media de movimientos que fueron completamente investigados. El número 30 indica que el motor también ha buscado 30 medios movimientos de profundidad para posiciones específicas (en su mayoría variantes de captura).

La tercera línea del bloque de la derecha muestra el número total de variaciones evaluadas/nodos por segundo y las variaciones evaluadas/nodos desde el movimiento actual. Si se añade una K esto significa que el número está en múltiplos de 1.000 nodos. Así 2370K significa que 2 millones 370 mil variaciones han sido buscadas en total. Lo mismo se aplica a M para múltiplos de 1.000.000 de nodos. El número más pequeño de 0119K significa que la media de posiciones investigadas por segundos fue de 119000 variaciones.

Puede ocultar la información sobre el motor pulsando ◀ o ▶. La pantalla omite la información de cálculo para que pueda jugar sin conocer lo que el modulo está calculando.

Los grandes dígitos en la parte inferior de la pantalla muestran el tiempo transcurrido pensando, para el jugador con las piezas blancas a la izquierda y para el jugador con piezas negras a la derecha. Estas cifras siempre aumentarán.

Menú de páginas

Revelation II tiene un menú circular que se divide en dos partes/niveles. Las primeras páginas del menú son las opciones básicas. Son las utilizadas con mayor frecuencia. Habilitando **OPCIONES (OPTIONS)** puede extender todas las páginas del menú que le permitirá configurar las opciones avanzadas también.

Por defecto las opciones avanzadas **NO** están habilitadas. Puede activarlas utilizando la última opción básica: **OPCIONES (OPTIONS)** y ajustarlas a **Sí**. Con ▲y ▼se puede navegar a través de las páginas del menú donde puede utilizar las opciones básicas y, si están habilitadas, las opciones avanzadas. La

primera página del menú es la de la información mostrada en la pantalla en sí, por lo que si usted navega a través las opciones con los botones ▲ o ▼, al final volverá a llegar a la pantalla de información.

Opciones Básicas

Opción Básica: 'NUEVA PARTIDA'



Pulsando **ENTER** en este menú, usted fuerza a una partida nueva. El tablero de la pantalla mostrará la posición de inicio (normal). Debe colocar las piezas de acuerdo con la pantalla. Pulsando **CLEAR** le llevará de nuevo al modo de juego de la partida actual.

Opción Básica: 'INDICAR POSICION' (Configurar posición)



En este modo se puede configurar una nueva posición de las piezas en el tablero. Tras pulsar la tecla **ENTER** Revelation II explorará el tablero para reconocer las piezas y su posición en el tablero.

Importante: El color de la última pieza que reconoce el motor sobre el tablero, será el color que debe hacer el primer movimiento después de salir de la configuración de la posición.

Debido a que en la mayoría de los casos, la última pieza que se reconoce es una pieza negra, si el primer movimiento debe hacerlo el bando blanco tiene que levantar una pieza blanca y ponerla de nuevo en su casilla antes de pulsar **CLEAR**. La pantalla mostrará el nombre de la última pieza que se levantó, y se encenderán todas las casillas que tienen una pieza idéntica en ella. Si se hace correctamente, podrá hacer el primer movimiento con blancas.

Cuando **CLEAR** se pulsa el sistema mostrará la posición real en la pantalla, estará de nuevo en el modo jugar y puede empezar a mover. Por defecto, las piezas blancas se mueven desde la parte inferior hacia arriba. Usted puede cambiar esto con el comando **INVERTIR TABLERO (REVERSE BOARD)** que se describe en este mismo manual.

Si pulsa **ENTER** puede indicar que la configuración es inversa. Esto significa que las negras juegan desde las filas inferiores.



Opción Básica: 'RECUPERAR' (Volver atrás un movimiento)



RECUPERAR se activará automáticamente cuando usted rehace el último movimiento. Por favor, consulte la sección **RECUPERAR** anteriormente para más detalles de esta función. Después de volver a la posición deseada tiene que pulsar **CLEAR** antes de jugar el siguiente movimiento.

Si el último vuelta atrás era su movimiento, a continuación, puede jugar un nuevo movimiento tras pulsar **CLEAR**.

Es poco probable que el último movimiento de **RECUPERAR** sea uno realizado por el computador, pero si es así, el computador vuelve a mover después de pulsar **CLEAR**, y luego **ENTER** para indicarle muestre su movimiento.

Opción Básica: 'NIVEL'

La segunda línea muestra el tiempo de reflexión del computador. Con la tecla ◀ o ▶, puede seleccionar uno de los 64 niveles de juego. Con la tecla **CLEAR** se pueden saltar 8 niveles de una vez.

Si desea volver a jugar en el mismo nivel tras desconectar Revelation II hay que ir a la opción avanzada **GUARDAR NIVELES (SAVE LEVELS)**, consulte **GUARDAR NIVELES** en este mismo manual.



Niveles disponibles:

1 seg/movimiento (media)	Promedio de pensamiento para el computador de 1 segundo.
	Todas las opciones en este modo son: 1, 2, 3, 5, 10, 15, 20, 30, 45, 60, 90, 120, 180, 300, 600 y 900 segundos.
1 seg/movimiento	Tiempo exacto de pensamiento para el equipo de 1 segundo.
	Todas las opciones en este modo son: 1, 2, 3, 5, 10, 15, 20, 30, 45, 60, 90, 120, 180, 300, 600 y 900 segundos.
40 movimientos / 90min	40 movimientos en 90 min. Próximo(s) Control/es tendrá(n) el mismo valor.
	Todas las opciones de este modo son: 40/90, 35/105, 40/105, 35/90, 40/120, 45/150, 50/120, 10/1
5 min/ todos	Todos los movimientos en 5 min.
	Todas las opciones en este modo son: 5, 10, 15, 20, 30, 45, 60 y 90 . Por defecto, todos los movimientos se establecen en 60 movimientos, pero este número se puede cambiar en otra página de menú.
1 capa (medio movimiento)	Calcular max 1 capa
	Todas las opciones de este modo son: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16 capas

Opción Básica: 'ANALIZAR'



Con ◀ y ▶ se puede activar o desactivar esta función. En el modo **ANALIZAR**, Revelation II sólo calculará pero no moverá. Usted puede hacer los movimientos de ambos bandos.

Importante: Recuerde que con la opción **ANALIZAR** algunas de las funciones del menú no funcionan. Por ejemplo, no puede cambiar el motor cuando está en modo **ANALIZAR**. Deberá abandonar este modo antes de cambiar el motor.

Opción Básica: 'OPCIONES'



Para que sea más fácil ir a las páginas del menú principal. Hay páginas que pueden desactivarse. Cuando **OPCIONES** está ajustada a "Sí", entonces las páginas del menú adicionales con opciones (avanzadas) se muestran pulsando la tecla ▼.

Opciones avanzadas

Opciones Avanzadas: 'GUARDAR PARTIDA'



Cuando usted pulsa **ENTER** la partida actual se guardará. Se le mostrará un número de identificación de la partida guardada.

Opciones Avanzadas: 'VER PARTIDA'



Al pulsar **ENTER**, entonces usted verá un número de partida en la segunda línea. Puede desplazarse a través de las partidas guardadas con los botones ◀ y ▶. La partida más reciente se muestra primero. Para ver los juegos anteriores, pulse la tecla ◀. Con la tecla **ENTER** puede seleccionar la partida que desea revisar. Desde aquí, utilizando ◀ y ▶ se puede navegar a través de la partida.

Opciones Avanzadas: 'GUARDAR PARTIDA ACTUAL'



Si desea apagar Revelation II puede guardar la posición actual pulsando **ENTER** en esta opción. Podrá volver a cargar esta posición posteriormente, incluso si ha desconectado el equipo. Después de reiniciar Revelation II puede desplazarse a esta opción con la tecla **▼**. Cuando pulse **▶** verá la opción '**CARGAR ACTUAL**'. Pulse **ENTER** en este momento para cargar la posición. Pulse **CLEAR** para ir al modo jugar. Si ha movido las piezas desde la última vez que guardo la partida hay que volver a colocarlas en el tablero en la posición que se muestra en la parte izquierda de la pantalla.

Por favor, tenga en cuenta que la posición actual no se guardará si pulsa **CLEAR** y **ENTER** durante 2 segundos para apagar el sistema.

Opciones Avanzadas: 'CAMBIO DE NIVEL'



Esta función permite al usuario editar los niveles. Con **◀▶** se puede elegir uno de los 64 niveles que desea utilizar. Con **CLEAR** se pueden saltar 8 niveles a la vez. Al pulsar **ENTER** se puede cambiar el número específico de segundos o número de movimientos para un nivel. Al salir con **CLEAR** el nivel predeterminado mantendrá sus valores.

Opciones Avanzadas: 'TODOS LAS JUGADAS'



Al seleccionar un nivel, existe la opción de usar los niveles con una cierta cantidad de tiempo para **TODOS LAS JUGADAS**. Estos niveles limitan la cantidad de tiempo para todo el juego. El motor no puede saber de antemano el número total de movimientos en todo el juego y este número tiene que ser ajustado por el usuario. El ajuste predeterminado es **TODAS LAS JUGADAS** = 60, el computador dividirá su tiempo disponible para pensar en 60 movimientos. Por supuesto, el juego puede que tenga más movimientos o menos movimientos. Puede cambiar el valor de **TODOS LAS JUGADAS** aquí.

Opciones Avanzadas: 'GUARDAR NIVELES'



Con **ENTER** se puede guardar de forma permanente los niveles que haya modificado. Puede incluso apagar Revelation II y se mantendrán los niveles. Esta función también guarda el nivel actual seleccionado, de modo que la próxima vez que encienda el Revelation II, tendrá el nivel que haya seleccionado en **CAMBIO DE NIVEL**.

Opciones Avanzadas: 'SONIDO'



Con ◀ o ▶ puede activar o desactivar el sonido. Solo hay un tipo de sonido disponible.

Opciones Avanzadas: 'GIRAR TABLERO'



Con ◀ y ▶ puede seleccionar jugar normal o inversa. Cuando **GIRAR TABLERO** está ajustado a **Sí**, entonces las piezas negras están en la parte inferior del panel frontal. Pulse **CLEAR** para volver al modo jugar. Usted verá en la pantalla, que las piezas blancas y negras han cambiado sus posiciones. Si quiere que Revelation II juegue con blancas, y tiene que realizar el primer movimiento, usted debe presionar **ENTER** una vez colocadas las piezas. Esto también se realiza cuando se tiene la opción **GIRAR TABLERO** establecida en **No**.

Opciones Avanzadas: 'MOTOR'



Con ◀ y ▶ se puede seleccionar un motor y con **ENTER** se puede activar este motor. **CLEAR** volverá al modo juego.

En este ejemplo se muestra que el motor Toga 1.0 se ha cambiado a Rybka 2.2. Podrá incluso cambiar de motor durante una partida. Cambiando el motor empieza una nueva partida. Si quisiera

cambiar de motor durante una partida, deberá dejar las piezas sobre el tablero como deberán estar después de presionar **CLEAR** al cambiar de motor. Entonces presione ▼ dos veces para acceder al menú **INDICAR POSICIÓN**. Ahora presione **ENTER** y levante una pieza del color que debe realizar el primer movimiento, por último pulse **CLEAR**. Ya puede seguir la partida con un motor diferente.



Opciones Avanzadas: 'VELOCIDAD DEL MOTOR'

Puede indicar a Revelation II que utilice un porcentaje de su potencia de procesamiento. Se puede ajustar al 100%, 50%, 25%, 20%, 10%, 5% y 4%. En el 50% tendrá la mitad de potencia de procesamiento disponible para el motor. Con 4% sólo 1/25 de potencia de procesamiento se utilizará.

Importante: Por favor, tenga en cuenta que esta opción no funciona o solo funciona parcialmente para los motores Rybka y Baron. Por favor, no baje a menos del 25% la velocidad para estos motores.



Opciones Avanzadas: 'OPCIONES DE MOTOR'

Cada motor de ajedrez tiene su propio conjunto de opciones. La lista de posibles opciones difiere con cada motor elegido. Para obtener más información sobre el efecto de todas las opciones usted debe consultar la documentación del motor elegido.

Con ◀ y ▶ puede seleccionar una opción de motor y con **ENTER** se puede activar la lista de navegación de las opciones. **CLEAR** volverá al modo jugar.

Con ◀ y ▶ se puede navegar a través de las opciones y con **CLEAR**, volverá a la lista anterior. Al pulsar **ENTER**, verá el valor actual entre > y <. También se muestran los valores posibles. Con ◀ y ▶ se puede cambiar el valor actual y con **ENTER** se puede confirmar el nuevo valor seleccionado. **CLEAR** vuelve a la lista de navegación.



Especial: Si cambia **SUGERENCIA (HINT)** a **NO**, no recibirá consejos.

PONDER indica si el computador va a pensar durante su tiempo de movimiento.

Este ejemplo en la siguiente imagen muestra la opción **SUGERENCIA (HINT)** .



Cuando se pulsa **ENTER** la palabra **SUGERENCIA (HINT)** se muestra en la primera línea y su valor actual en la segunda línea. Al pulsar **ENTER** se puede cambiar el valor, para **SUGERENCIA** sólo se puede elegir entre >Verdadero< y >Falso<. Cuando el valor deseado aparezca pulse **ENTER** de nuevo para confirmarlo. Entonces usted puede elegir otras opciones con ◀ o ▶ o pulsar **CLEAR** dos veces para volver al modo jugar. Usted no será capaz de elegir otras funciones adicionales hasta que esté de nuevo en el modo jugar.



Opciones Avanzadas: 'LIBRO SUPLEMENTARIO'



Con ◀ y ▶ se puede activar o desactivar **LIBRO SUPLEMENTARIO**.

Algunos motores, por ejemplo Rybka no tienen incorporado un libro de aperturas, y otros motores juegan con su propio libro. Al introducir Rybka, también se introduce esta función. Cuando se establece **NO** para **LIBRO SUPLEMENTARIO**, el motor juega con el libro interno, excepto Rybka. Rybka ahora jugará desde el principio sin libro.

Cuando se establece **SI** para **LIBRO SUPLEMENTARIO**, el libro que se selecciona en la opción ampliada **SELECCIONAR LIBRO** se utilizará para todos los motores.

Por favor, tenga en cuenta que si el **LIBRO SUPLEMENTARIO** está activado (**Sí**), entonces Revelation II primero jugará con el **LIBRO SUPLEMENTARIO**. Si este libro no tiene ningún movimiento más, el motor puede seguir con su libro si está disponible. Los movimientos desde el libro suplementario se indican como un movimiento de libro mientras se juega. Incluso le da un porcentaje entre paréntesis, como por ejemplo: (88), lo que indica que en el 88% de los casos, esta es la mejor jugada del libro.

Opciones Avanzadas: 'SELECCIONAR LIBRO'



Después de pulsar una vez **ENTER** una vez puede seleccionar con ◀y▶ el **LIBRO SUPLEMENTARIO** específico que desea utilizar. Vuelva a pulsar **ENTER** para seleccionar el libro elegido en la pantalla. Revelation II volverá entonces al modo jugar.

Opciones Avanzadas: 'LINGUA' (Idioma)



Con los botones ◀y▶ se puede seleccionar el idioma utilizado. **CLEAR** volverá a la línea de información.

Opciones Avanzadas: 'SELECCIONAR VERSION'



Esta opción de menú le permite seleccionar la versión específica para el firmware que está utilizando. Revelation II puede contener múltiples versiones cuando se ha actualizado el firmware alguna o más veces. En condiciones normales no es necesario utilizar esta función.

Usted puede seleccionar la versión por primera vez pulsando **ENTER**, y luego seleccione la misma, utilizando ◀ o ▶. Normalmente, se utilizará la versión más reciente del firmware. Cuando haya seleccionado con ◀y▶, **ENTER** se instalará esta última versión. La nueva versión se utilizará en el próximo inicio de su Revelation II.

Importante: Después del mensaje 'Seleccionado' por favor asegúrese de esperar durante 30 segundos antes de apagar. La reinstalación del firmware podría dar problemas si Revelation II se cierra demasiado pronto.

Opciones Avanzadas: 'EXTRA'



Pulsando **ENTER** Revelation II llevará a cabo una tarea especial. Esta función es necesaria para las actualizaciones de software o firmware especiales. En condiciones normales no es necesario usar esta función.

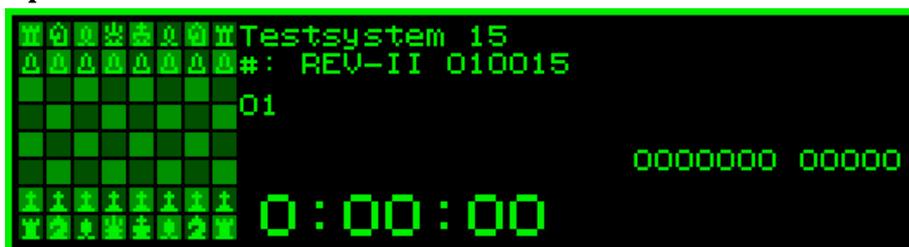
Opciones Avanzadas: 'ESTADO DEL BLUETOOTH'



Con ◀ y ▶ puede seleccionar la función deseada y con **ENTER** se ejecuta esta función. En condiciones normales esto no es necesario, pero si el módulo Bluetooth o enlace sigue fallando esto debería resolver problemas relacionados con Bluetooth.

Puede intentar resetear o inicializar la función pulsando **ENTER** en esta opción.

Opciones Avanzadas: 'NOMBRE Y NUMERO DE SERIE'



En esta opción Revelation II informará del nombre y número de serie del sistema.

Utilice el número de serie para registrar su Revelation II en www.digitalgametechnology.com , para fines de la garantía y actualizaciones de firmware.

Revelation UCI Server



Introducción al Servidor Revelation UCI

La principal característica de Servidor Revelation UCI es utilizar un motor remoto en Revelation II. El motor funciona en un PC y se comunica con Revelation II a través de una conexión Bluetooth.

Sólo los motores que admiten el Protocolo Universal Interfaz de Ajedrez se pueden utilizar aquí. La mayoría de los motores soportan este protocolo. Por favor comprueba la documentación del motor para más detalles.

Además, el servidor Revelation UCI se aprovecha esta conexión entre el Revelation II y su PC para ofrecer dos características más:

- Transferencia de archivos desde el PC a Revelation II. Por ejemplo, actualizaciones de programas u otros ficheros del sistema.
- Transferencia de archivos desde Revelation II al PC. Esto es típico para partidas las cuales pueden ser revisadas y analizadas en el PC. (Esta opción todavía no funcional)

Encontrará información detallada sobre el servidor de UCI en el menú de ayuda del programa.

Para que Revelation II se comunique con el servidor UCI necesita primero configurar una conexión Bluetooth que usará un puerto virtual COM. Consulte la sección "Configuración de una conexión Bluetooth en Windows 7 y 8" en este mismo manual para obtener instrucciones.

Cuando se minimiza el icono del programa no será visible en la barra de tareas de Windows, sino en la bandeja del sistema. Puede abrir la interfaz haciendo doble clic en este icono.



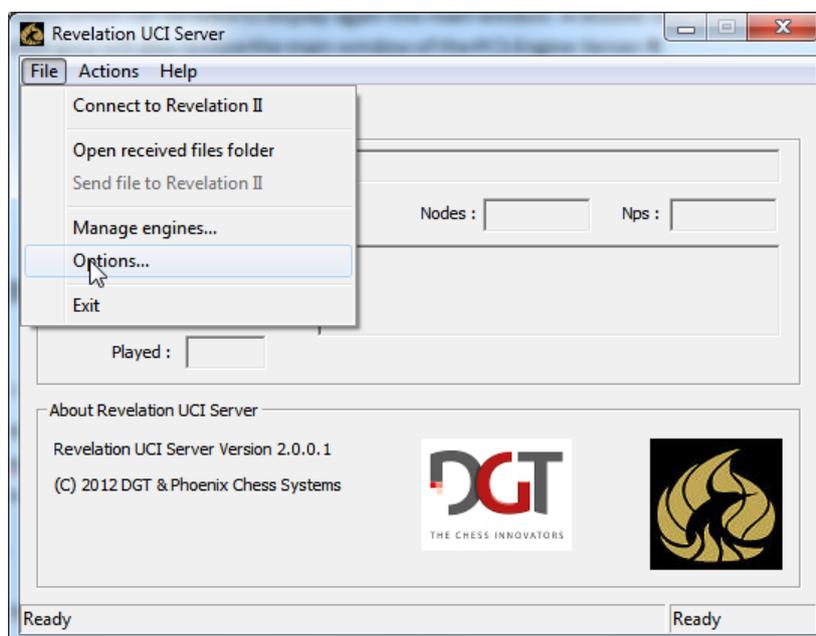
El uso de la conexión Bluetooth significa que Revelation II y el PC no tienen que estar unidos físicamente, aunque no deben colocarse demasiado lejos el uno del otro. De esta manera el motor de ajedrez puede beneficiarse de la potencia de cálculo del computador externo.

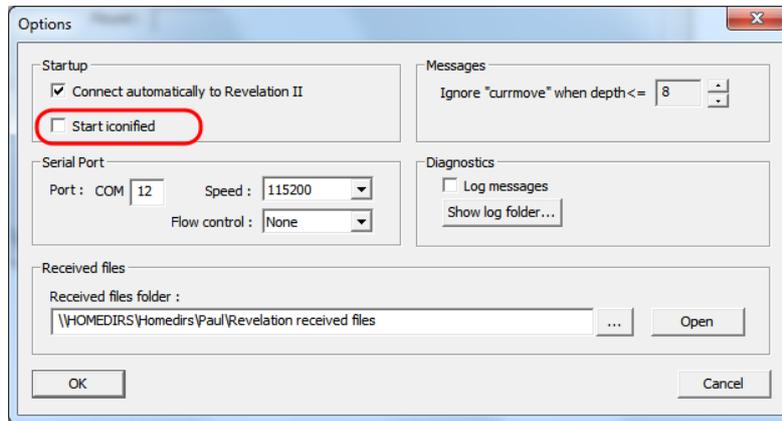
Esta sección explica cómo configurar la conexión entre Revelation II y un PC y luego la manera de utilizar el Servidor de Motores PCS.

Recuerde que si usted ha añadido motores para usar con el “**administrar de motores**” puede seleccionarlos como un motor más en el propio Revelation II. Darle un nombre adecuado es importante para distinguirlo de los motores nativos en Revelation II. Por ejemplo, si usted tiene el motor Fruit 3.0 en su PC, llámelo "PC Fruit 3.0". Verá este motor después de una conexión correcta a Revelation II y no entrará en conflicto con un motor integrado en Revelation II que se llame igual.

A partir de la versión 3.10, se implementa la función "Get PGN". Está cargará un archivo que contiene los datos PGN para la partida actual. Además, en la versión 3.10 se introduce una señal sonora en Revelation II que se activará cuando se establezca una conexión desde el servidor UCI a Revelation II.

Importante: Por favor, tenga en cuenta que, en determinadas circunstancias este modo puede producir un error durante la partida. Esto se debe a que el enlace Bluetooth falla en determinados momentos desde Windows a Revelation II. Estamos trabajando para evitar esto. Por el momento se aconseja utilizar Revelation II en modo tablero electrónico DGT Bluetooth en combinación con un programa de ajedrez en lugar de un motor externo con un servidor UCI. Esto no es un fallo en Revelation II, es un problema que se plantea en las conexiones Bluetooth.





En la sección puerto serie por favor introduzca el número de puerto COM que corresponde a la conexión Bluetooth. Para obtener más información sobre este programa, por favor consulte la sección de ayuda del programa.

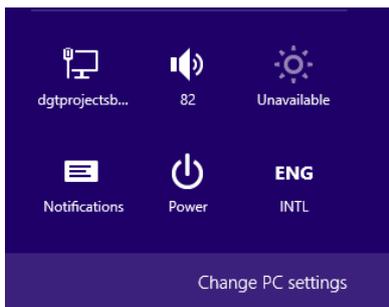
Configurando una conexión Bluetooth en Windows 7 y 8

Para el uso con el servidor UCI o si desea utilizar Revelation II como dispositivo de entrada para los programas de ajedrez en un PC con Windows, usted necesita una conexión Bluetooth activa. (Llamada emparejamiento Bluetooth)

Si usted no ha instalado un adaptador Bluetooth (USB Bluetooth stick) y no tiene Bluetooth integrado en su PC, necesita insertar un adaptador Bluetooth primero en un puerto USB libre del computador. Todas las versiones de Windows desde Windows XP reconocerán normalmente el dispositivo. Por favor, no instale el software que viene con el adaptador Bluetooth. El software que viene con Windows funciona mejor con los productos DGT.

Windows 8

En Windows 8 se puede utilizar el menú de opciones destacadas en el lado derecho de la interfaz de Inicio y seleccione "Configuración". Desde esta lista, haga clic o toque en "Cambiar configuración de PC"

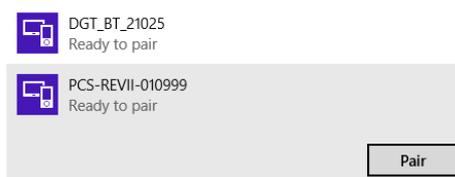


Entonces seleccione "Bluetooth". Una lista de dispositivos disponibles se mostrarán a la derecha. Seleccione el elemento cuyo nombre comienza con PCS-REVII- y pulse el botón "Pair" (Emparejar).

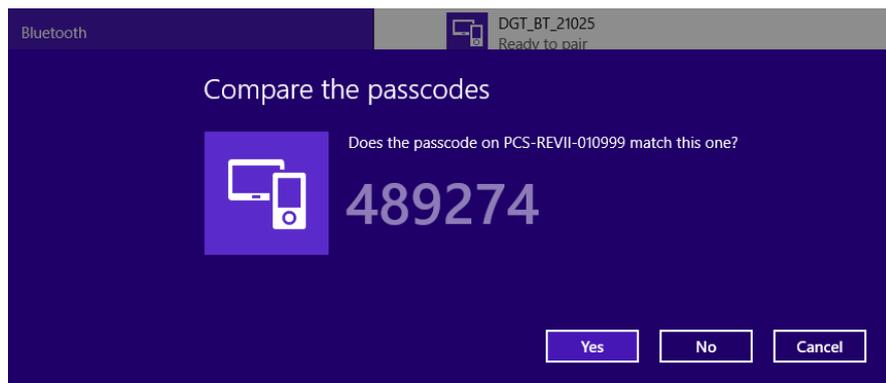


Manage Bluetooth devices

Your PC is searching for and can be discovered by Bluetooth devices.



Se le presentará un diálogo en el que usted tiene que rellenar un código de emparejamiento, que es "1234" o se le mostrará un número de 6 dígitos. Sólo tiene que pulsar el botón "Sí" a continuación.



Después de un corto periodo de tiempo se le mostrará una lista con los dispositivos encontrados. Asegúrese de que su Revelation II está encendido y cerca del PC para que pueda ser reconocido. Para los usuarios que están acostumbrados a la interfaz de escritorio de Windows 7, se recomienda abrir el panel de control con solo introducir la palabra en la interfaz tipo mosaico y luego haga clic o toque en el icono.



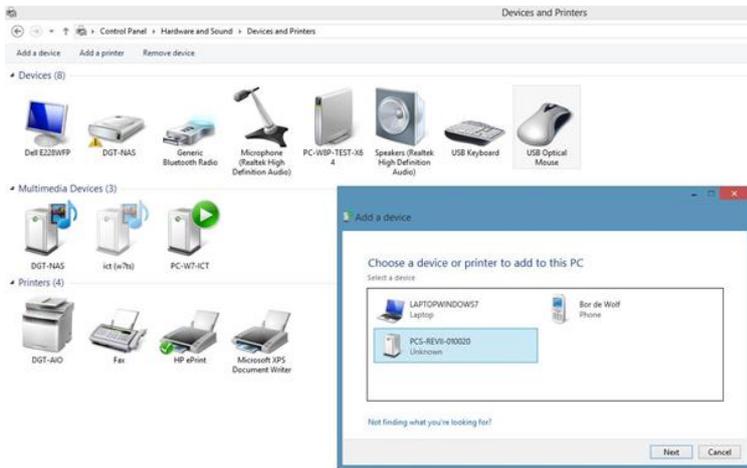
Desde este momento el procedimiento es el mismo que en Windows 7. Véase más adelante la sección.

Windows 7

Asegúrese de que su adaptador USB Bluetooth está insertado o la funcionalidad integrada Bluetooth está activa y el Revelation II está encendido. A continuación, abra el panel de control y seleccione "Ver dispositivos e impresoras"



Presionar sobre el botón "Añadir dispositivo". Windows le mostrará los diferentes dispositivos Bluetooth dentro del rango.

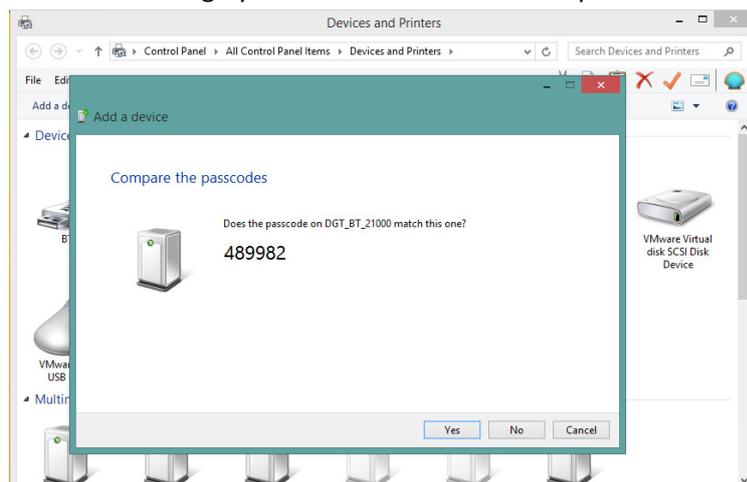


Haga clic en el PCS-REViii-010XXX. Las X representan el número de serie de su Revelation II. Luego haga clic en el botón "**Siguiente**".

Windows 7 puede mostrar algunas opciones primero. Seleccione la segunda opción: **Introduzca el código de emparejamiento del dispositivo**. El código de acceso de un Revelation II es "1234" sin las comillas.



Con un adaptador Bluetooth moderno puede obtener un código de emparejamiento. Sólo tiene que utilizar este código y hacer clic en el botón "**Sí**" para iniciar el emparejamiento.



Importante: Windows creará 2 puertos virtuales COM de los cuales usted solo necesita 1.

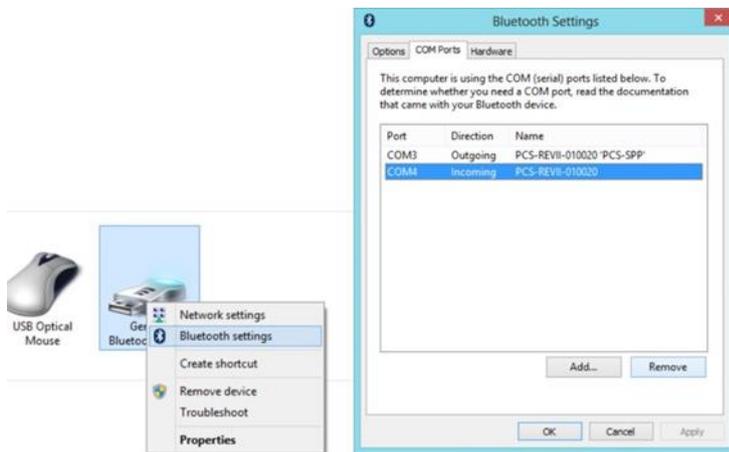
Es muy recomendable eliminar el puerto de entrada así:

Haga clic con el botón derecho del ratón en el dispositivo Bluetooth en "**Dispositivos e impresoras**".

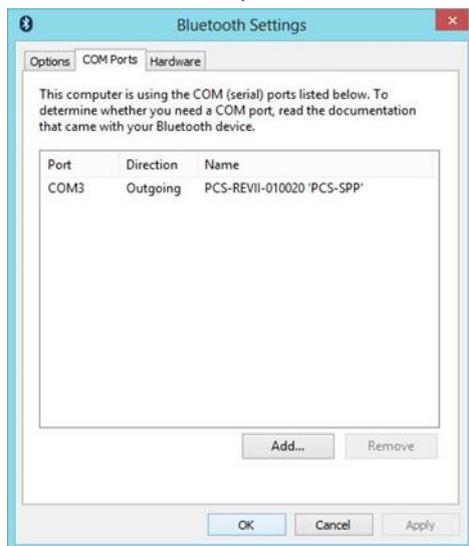
Elija configuración Bluetooth.

Elija la pestaña puertos COM.

Elimine el puerto de entrada. (los números COM serán diferentes en cada computador)



Terminará con una pantalla como esta:



Cierre todas las ventanas y **recuerde el número de puerto COM** para su uso con el servidor UCI y el controlador llamado RabbitPlugin que permite conectar el Revelation II a una variedad de programas de ajedrez para Windows y a servidores de ajedrez para jugar contra un oponente a través de Internet.

Para las versiones más nuevas del software, por favor verifique en www.digitalgametechnology.com bajo la etiqueta de **"SUPPORT"** en el menú **"DGT SOFTWARE"**. También hay un apartado de Preguntas frecuentes (FAQ).

Por favor, consulte esta sección FAQ si le surge algún problema o tiene alguna duda. Si tiene preguntas que no puede resolver con la ayuda de la sección de preguntas frecuentes, por favor envíe su pregunta incluyendo el número de serie y la versión de software de Revelation II a support@dgt.nl

Revelation II en modo Tablero Electrónico DGT Bluetooth

Uso del Revelation II para jugar contra un oponente humano a través de Internet.

Uso del Tablero Electrónico DGT Bluetooth: El Revelation II se inicia en un modo en el que se comporta como un tablero DGT Bluetooth. Para este uso debe instalar los controladores en un PC con Windows (XP o más reciente) como sistema operativo. Este modo se inicia después de mantener ▲ justo antes de que el LED derecho debajo de la casilla h1 se ilumine y hasta que el sistema se haya iniciado completamente.



Es posible utilizar el Revelation II como dispositivo de entrada para varios programas de ajedrez como Fritz Aquarium, Dasher, Babas Chess, etc Usted encontrará una lista más extensa en el sitio web de DGT en la sección Support, FAQ, E-Boards with 3rd party software. Por favor, tenga en cuenta que DGT no se hace responsable de software de terceros que no opere correctamente.

Para este modo, la Revelation II debe iniciarse en modo Tablero Electrónico DGT Bluetooth. En este modo Revelation II sólo es un dispositivo de entrada para sus propios movimientos, y para repetir los movimientos de su oponente.

Importante: Los LEDs no estarán activos en este modo. Dicha función está previsto que sea introducida en una posterior actualización de firmware. El reloj se ejecutará en el modo de cuenta atrás si utiliza un tiempo de cuenta atrás en su programa de ajedrez del PC.

Instalando el controlador (RabbitPlugin)

El controlador RabbitPlugin es necesario para conectar Revelation II en modo transparente a un Programa de Ajedrez de Windows.

Encontrará 2 versiones en este página:

<http://www.digitalgametechnology.com/index.php/support1/dgt-software/dgt-e-board-chess-8x8/> .

También puede visitar www.digitalgametechnology.com y navegar a Support, DGT Software, DGT e-Board for Chess.

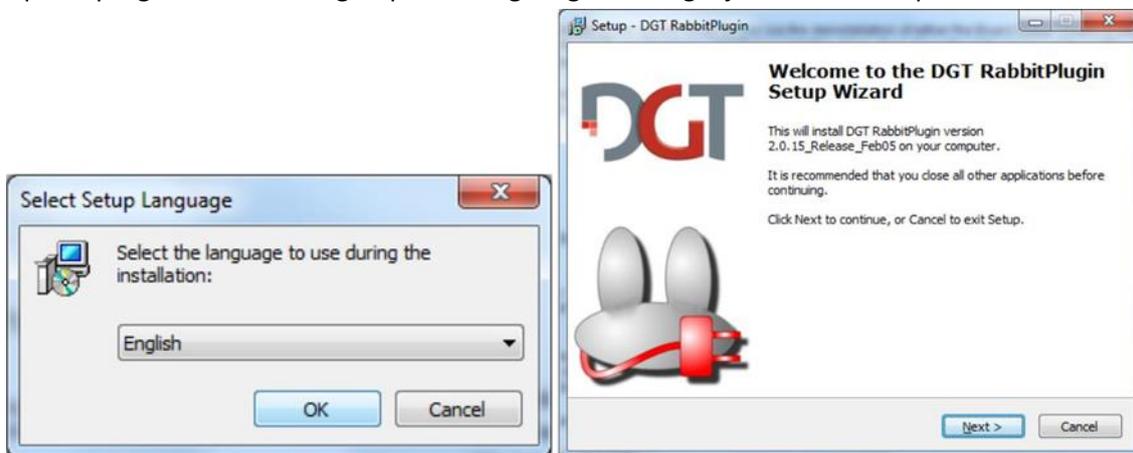
Una versión es para programas de 32 bits y otra para programas de 64 bits. La mayoría de los programas de ajedrez son de 32 bits, por lo que incluso si usted tiene un sistema operativo de 64 bits, necesitará la versión de 32 bits también. En un sistema operativo de 64 bits, debe instalar las dos versiones, en un sistema de 32 bits, sólo debe instalar la versión de 32 bits.

Los programas de instalación de RabbitPlugin tienen nombres como estos:

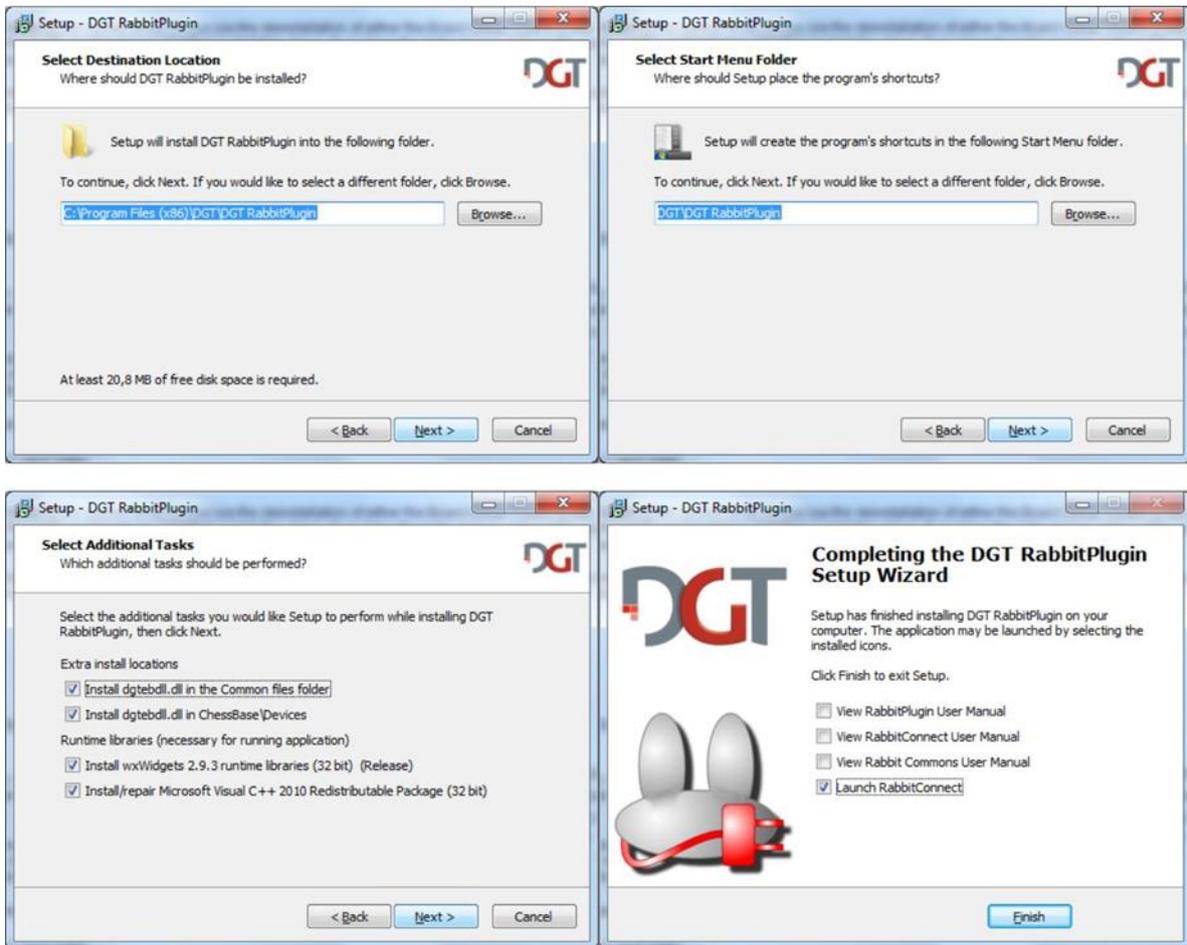
RabbitPlugin_2.0.27_may05_Win32.exe y RabbitPlugin_2.0.27_may05_Win64.exe

Después de iniciar estos programas puede que le aparezca un mensaje de control de cuentas de usuario, después de pulsar aceptar a este mensaje aparecerá el siguiente cuadro.

Aunque el programa está en Inglés puede elegir algunos lenguajes alternativos para la instalación.



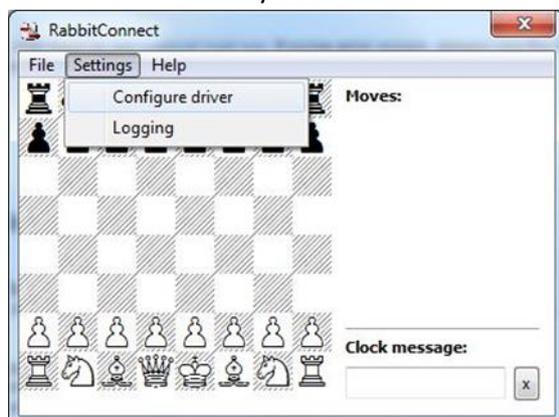
Para un uso normal con Revelation II, es recomendable aceptar en todos los pasos los valores u opciones por defecto.



Si ha marcado la casilla "**Launch RabbitConnect**" en la pantalla anterior, entonces este programa se iniciará automáticamente después de terminar la instalación.

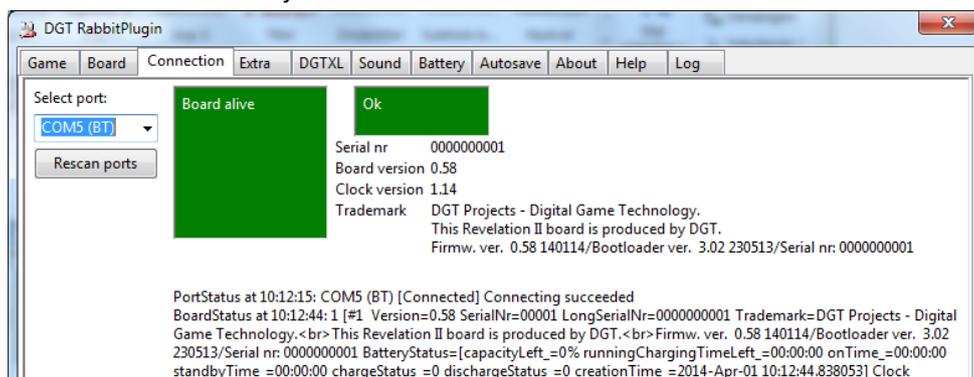
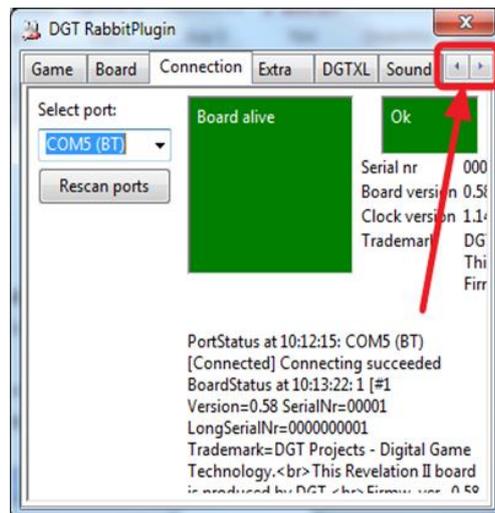
Ahora no hay más que arrancar el controlador para comprobar o cambiar su configuración. Los cambios que se realicen se aplicarán a todos los programas que utilizan el tablero electrónico DGT (Revelation II) y este controlador. Recuerde que debe arrancar Revelation II en modo Tablero Electrónico DGT Bluetooth para acceder a él a través de una conexión Bluetooth. (Arrancando mientras mantiene pulsada ▲)

La ventana principal mostrará el tablero. Cuando el número de puerto COM adecuado aún no se ha elegido, hay una gran probabilidad de que no haya piezas en él. Es una buena idea colocar todas las piezas en el tablero de Revelation II en este momento. Puede comprobar entonces si todas las piezas están bien colocadas y se detectan correctamente

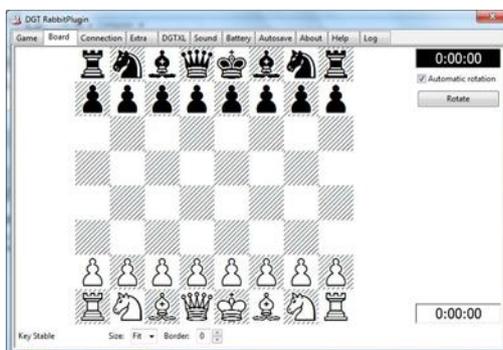


Haga clic en el menú "**Configuración**" (**Settings**) y elija "Configurar controlador" (**Configure driver**) y luego elija la pestaña "**Conexión**" (**Connection**) en primer lugar. Seleccione uno de los puertos que tienen un sufixo (BT). Al cabo de unos segundos (hasta 15), el cuadrado grande cambiará a verde y mostrará "**Tablero vivo**" (**Board alive**). El cuadrado verde en el lado de la derecha indica que un reloj se encuentra también. Revelation II ha incorporado un temporizador interno de ajedrez de modo que no se requiere un reloj externo.

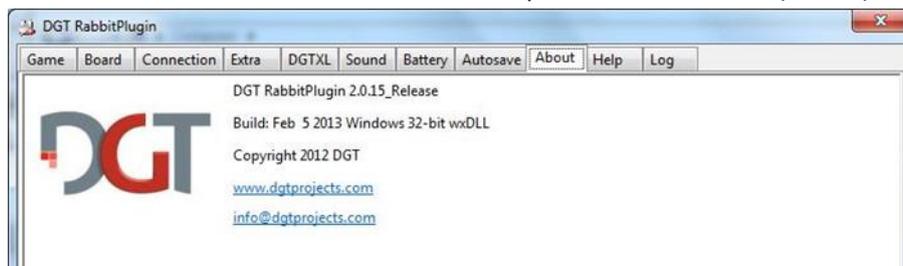
Tenga en cuenta que esta ventana puede ser menor en su computador y no se mostrarán todas las pestañas. Dos flechas en la esquina superior derecha le permitirán desplazarse horizontalmente. Ver la flecha roja.



La pestaña "**Tablero**" (**Board**) mostrará las piezas en el tablero de manera similar a la ventana principal de RabbitConnect. Cuando se muestra esta ventana en un programa de ajedrez, los cuadrados pueden tener un color. El significado de esos colores se explica en la sección de ayuda del programa RabbitPlugin.



La pestaña "**Batería**" (**battery**) no tiene significado para Revelation II, esto es solo para tableros DGT Bluetooth. Puede encontrar información adicional en la pestaña "**Acerca de**" (**About**).



Actualización del Firmware para Revelation II

A continuación se explica el procedimiento de actualización y transmisión de las actualizaciones de software para Revelation II.



Revelation UCI Server

Paso 1: Instalar el programa Revelation UCI Server en el equipo de Windows

(Este paso se puede omitir si el programa está ya instalado en su computador).

El programa Revelation UCI Server se puede descargar en:

<http://www.digitalgametechnology.com/index.php/support1/dgt-software/dgt-chess-computers/revelation-ii-1/372-revelation-uci-server>

Instale el programa y lea los archivos de ayuda o el Manual de Revelation II para establecer una conexión Bluetooth con la Revelation II.

Importante: Tenga en cuenta que la clave Bluetooth para el Revelation II es: **1234** y **no** 0000 como puede indicar el manual que el servidor UCI incluye como archivo de ayuda en el software.

Paso 2: Configurar las opciones en el Revelation UCI Server

Arranque el programa Revelation UCI Server. Lo encontrará en el menú de inicio, también puede tener un acceso directo en el escritorio si ha elegido esa opción durante la instalación del programa. Siga los siguientes pasos:

1. Desde la Barra de Menú seleccione **File -Options**.
2. Seleccione el puerto COM correcto en 'Port ... ". Por ejemplo, si com6 es su puerto de salida (del PC a Revelation II) introduzca el número 6.
3. Seleccione Velocidad como (Speed) : 230400.
4. Control de Flujo (Flow Control) : Material or None.
5. Confirme pulsando el botón OK.

Nota: Sólo hay que establecer estas opciones una vez.

Paso 3: Conexión de Revelation II al Revelation UCI Server

Desde la barra del menú seleccione **File – Connect to Revelation II**. Sólo si no está ya conectado. Después de un corto periodo de tiempo, verá en la parte inferior de la ventana: "**Revelation Connected** "

Paso 3A.

La actualización tendrá uno o varios archivos que terminan en '.pcs' o '.pcs.gz'.

En la barra de menú seleccione **File- Send file to Revelation II Board**.

Aparecerá una ventana de **Open File**.

Vaya a la ubicación en la que guardó los archivos descargados y seleccione el (primer) archivo. Haga clic en el botón **Open** o haga doble clic en el nombre del archivo.

La transferencia de archivos se iniciará a continuación. Esto también será visible en la pantalla de Revelation II. Dependiendo del tamaño del archivo puede tardar mucho tiempo para transferir los archivos.

Repita este paso para todos los archivos indicados / requeridos.

Paso 3B.

Al llegar el mensaje de que la transferencia de archivos se ha realizado correctamente (y después de enviar todos los archivos indicados), apague Revelation II y, después de 5 segundos, vuelva a encenderlo. Puede utilizar la función **CLEAR+ENTER** para apagar y **ENTER** para encender. También

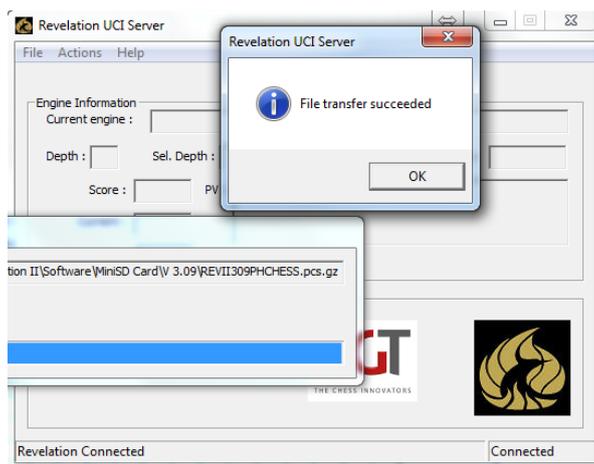
puede desconectar y conectar Revelation II de la alimentación. Revelation II mostrará algunos mensajes indicando que ha encontrado una actualización.

Paso 3C.

Tu sistema aún está funcionando sobre la actual (no la descargada e instalada en este proceso) versión de firmware. Vaya al Menú opciones Avanzadas **OPCIONES = SÍ (OPTIONS=YES)** y después a **SELECCIONAR VERSIÓN (SELECT VERSION)**. Selecciona aquí la Versión X.XX (el número de versión que acabas de instalar) y pulsa **ENTER**. Espere hasta que el sistema diga **SELECTED**. Este mensaje será visible brevemente, a fin de ver la pantalla de Revelation II. Después volverá a la ventana principal.

Importante: ¡¡ No apague antes de que el sistema muestre la pantalla principal !!

Después de esto, puede apagar y encender de nuevo. Ahora Revelation II está funcionando con la última versión del firmware. La versión del firmware actual aparecerá en la pantalla de inicio.



Para obtener más información, puede leer el archivo de ayuda que se incluye con el Revelation UCI Server.



Nota: Marcado bajo conformidad con EU Directive 2002/96/EC y EN50419

Este equipo está marcado con el símbolo mostrado de reciclaje. Esto significa que al final de la vida útil del equipo se debe desechar por separado en un punto de recogida adecuado, no lo deseche en el flujo de residuos domésticos normales. Esto beneficiará al medio ambiente para todos. (Sólo Unión Europea)

Condiciones de la Garantía

Digital Game Technology BV y Sistemas de ajedrez Phoenix garantizan que su Revelation II cumple con los más altos estándares de calidad. Este producto único se hace a partir de diferentes materiales seleccionados todos específicamente para obtener la más alta calidad. Los soportes laterales del tablero y secundarios son (parcialmente) realizados a mano con madera natural o chapa y pueden mostrar pequeñas imperfecciones.

Las piezas de ajedrez de madera son realizadas a mano y pueden variar ligeramente con el modelo de las imágenes anunciadas y también puede contener pequeñas imperfecciones. Estas imperfecciones son parte del proceso de manipulación y fabricación de material y, como tal, no se puede evitar por completo.

Si a pesar de nuestro cuidado en la elección de los componentes y materiales, producción y transporte, Revelation II muestra algún defecto dentro de los 24 meses después de la fecha de compra, usted debe ponerse en contacto con el distribuidor donde adquirió el dispositivo y al mismo tiempo con DGT a través de support@dgt.nl. Usted también encontrará un enlace de soporte en el sitio www.digitalgametechnology.com.

Al comunicar con la DGT sobre su Revelation II incluya por favor siguiente información:

- Nombre del distribuidor y copia del comprobante de compra.
- Número de Serie de su Revelation II.
- Naturaleza del Problema.
- Dirección y número de teléfono.

La garantía sólo es válida si Revelation II se ha utilizado de manera adecuada. Nuestras obligaciones de garantía no se aplican si los intentos de reparar Revelation II se han llevado a cabo sin nuestro permiso expreso por escrito.

Siempre debe ponerse en contacto con su distribuidor y / o DGT antes de devolver cualquier mercancía.

Especificaciones

TECNICAS

Procesador Marvell ARM
Memoria Flash 128MB DDR / 1 GB
Pantalla OLED Verde 256*64 Pixeles
Comunicación Bluetooth 2.0
Software actualizable

TABLERO SENSORIAL DGT

Reconocimiento individual de Piezas
Fácil configuración de posiciones
Luces LED innovadoras
Emulador del Tablero DGT Bluetooth
Diferentes configuraciones de opciones de ajedrez

MOTOR DE AJEDREZ

Múltiple motor
Comercial y libre
Parámetros de motor configurables
Enlace de motores PC nativos
Motores de ajedrez Retro opcionales

DIMENSIONES

Tamaño de Tablero 67 x 61 cm
Tamaño de escaque 52 x 52 mm
Ancho del tablero 30 mm
Ancho de soporte laterales 60 mm
Bolsa de transporte incluida

Apéndice: Software emulación Retro

Importante: El paquete de software Retro, como se describe en este apéndice, no es un estándar incluido con la compra de una Revelation II. El software se puede adquirir por separado en su distribuidor DGT o a través de la tienda web de la DGT. Ver para más información: <http://www.digitalgametechnology.com/index.php/dgtdealers/dealerlist>

Introducción

Querido amigo de ajedrez por computador.

Felicidades por su compra del módulo de programas y emuladores retro para Revelation II. Este paquete de software retro mejora Revelation II añadiéndole la opción de jugar contra los motores de los campeonatos mundiales de los 80 y de los 90. En aquella época los mejores programadores cooperaban con las grandes empresas de computadores de ajedrez como Mephisto, Novag, Tasc, etc.

El paquete de software retro incluye muchos de esos motores del siglo pasado y emula la interfaz y el modo de actuar de ellos.

Gracias por elegir el paquete retro de software Revelation II. ¡ Le deseamos muchas horas de divertidos desafíos al ajedrez !

Modos de uso

Para usar el motor Retro por favor escoja el modo de uso Emulación.

Revelation II es un producto versátil y tiene varios modos de uso.

1. **Modo Normal:** Revelation II comienza en el modo de juego normal. En este modo puede jugar contra los motores nativos incluidos en Revelation II. Es el modo más potente puesto que los motores incluidos en el tablero pueden alcanzar un Rating de ELO mayor de 2800.
2. **Modo transparente DGT e-Board:** Revelation II arranca en un modo que se comporta como un tablero electrónico DGT Bluetooth normal. Para este uso debe instalar los drivers en tu PC o Mac. Este modo empieza después de mantener pulsada la tecla ▲ justo antes de que la casilla **h1** se ilumine y hasta que el sistema se inicie completamente.
3. **Modo de emulación:** Si ha adquirido esta función extra puede jugar contra emuladores de los ganadores de los campeonatos mundiales de los 80 y los 90 del siglo pasado. Este modo empieza después de mantener pulsada la tecla ▼ justo antes de que la casilla **h1** se ilumine y hasta que el sistema se inicie completamente.

Arranque del Sistema

La energía es suministrada por un adaptador de corriente de 12 Voltios. Se recomienda encarecidamente utilizar únicamente el adaptador suministrado. Para las tomas de corriente que se utilizan en casi todos los países hay incluida una clavija adaptadora. El adaptador acepta voltajes desde 90 a 240 voltios.

Revelation II se iniciará automáticamente cuando se conecte a la red eléctrica. El sistema muestra los 81 LEDs durante una corta secuencia de tiempo para comprobación y luego muestra la pantalla de bienvenida de Revelation II.



Revelation II mostrará ahora la línea inferior de LEDs para indicar las diferentes etapas de encendido. El LED debajo de **h1** indica que el sistema ha comenzado sin ningún problema. Si pulsa la tecla ▼ justo antes de que alcance a **h1** Revelation II comenzará en el modo de emulador.

Desde esta pantalla puede seleccionar un motor. Los motores DIA, SEB, SEC y GLA solo pueden ser seleccionados bajo petición y solo si puedes probar a “Phoenix Chess Systems” que posee el software Diablo, SuperExpert B, SuperExpert C o Glasgow.



Apagado del Sistema

Puede apagar Revelation II cuando esté en modo de juego, para ello seleccionar y mantener pulsado **OFF** durante 2 o 3 segundos, después el sistema se apagará quedando en modo de espera. La pantalla se apagará y el LED debajo de **a1** indica que el sistema se ha apagado.

Revelation II empezará de nuevo desde esta situación si pulsa **ENTER** durante 1 o 2 segundos. Si elige la función **OFF** y el LED de la esquina de abajo a la izquierda es el único en iluminarse, entonces puede desconectar la corriente con seguridad.

Información y configuración

Hay 6 teclas en el panel frontal. Que de izquierda a derecha se denominan: **CLEAR**, ▲, ▼, ◀, ▶ y **ENTER**.



La pantalla gráfica

La pantalla de inicio lo dice todo. La emulación contiene todos los Emuladores de Campeón del Mundo de Richard Lang y de Ed Schröder basados en las memorias EPROM originales.



Debido a los derechos de autor (copyright) los emuladores DIA, SEB, SEC y GLA no están incluidos. Si tiene imágenes de estos programas puede solicitar a Phoenix Chess Systems activarlos.

Están Incluidos:

- Programas: Almeria, Portorose, Lyon, Vancouver y London de Richard Lang;
- Programas: Amsterdam, Dallas y Roma de Richard Lang;
- Programas: Rebel, MMIV, MMV (versión 5.0), MMV (Versión 5.1), Polgar 5 Mhz y Polgar 10 Mhz de Ed Schröder.

A petición de algunos de los mayores coleccionistas del mundo la interfaz es como los motores originales en un tablero Exclusive de Mephisto. La interfaz emulada está en la parte izquierda de la pantalla y el teclado emulado está en la parte derecha.

Selección de Emuladores

En la pantalla inicial puede seleccionar con las teclas de cursor el emulador a iniciar. Como ejemplo en la siguiente imagen se muestra el emulador London. Puede ver la interfaz original y sus teclas correspondientes.



Con la tecla general **OFF**, apaga el motor como se ha explicado antes. Con la tecla **KEY** puede cambiar al modo de teclado nativo. Con la tecla **SND** puede cambiar entre “Con Sonido” o “Sin Sonido”. Con la tecla **SEL** puede elegir un nuevo emulador. Con la tecla **RES** reinicia el emulador actual. Con la tecla **SAV** puede guardar el actual estado del emulador Vancouver y similares (Solo estos pueden ser guardados).

Juego con Emuladores

Después de usar las teclas de cursor para seleccionar que emulador iniciar, verá la emulación en acción. En los siguientes ejemplos se muestran algunas emulaciones y diseños diferentes.



Mephisto London



Mephisto Polgar



Mephisto Roma

Teclado modo “nativo” vs teclado modo “emulado”

El teclado emulado es visible en la parte derecha de la interfaz de gráficos. Cuando usa el teclado emulado puede usar las teclas ▲, ▼, ◀, ▶ para seleccionar la tecla del emulador que desea pulsar. Pulsando **ENTER** el emulador aceptará la tecla del emulador seleccionada.

Sin embargo en los programas Almeria, Portorose, Lyon, Vancouver y London de Richard Lang se usa el modo de “teclado nativo”. Si selecciona **KEY** entrará en este modo en el que las 6 teclas de Revelation II se comportan exactamente como las teclas reales de estos emuladores. Puede salir de este modo “nativo” pulsando CLR más de dos segundos (escuchará un pitido), tras lo cual volverá al modo de “teclado emulado”.



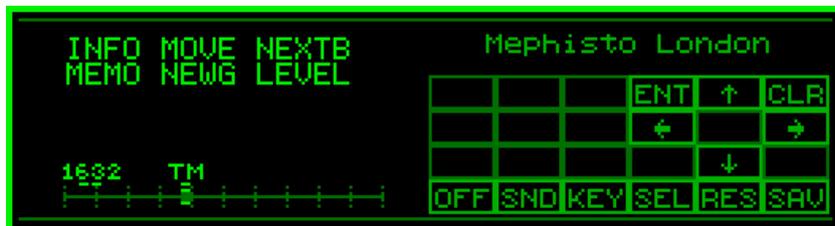
Barra de Velocidad

Los emuladores en **Revelation II** pueden ajustarse para funcionar a una determinada velocidad. Cuando está en el modo de “teclado emulado” y pulsa ▼ varias veces, verá la barra de velocidad encenderse. En efecto este modo es parte del teclado emulado, y si pulsa ▲ volverá a las teclas emuladas en el teclado emulado.



Cuando la barra de velocidad aparece verá que el indicador está en la posición más derecha, indicando que el emulador está limitado a la máxima velocidad posible para este emulador.

Cuando pulse ◀ y ▶ puede ajustar la velocidad máxima del emulador. En los emuladores Almeria, Portorose, Lyon, Vancouver o London verá 16, 32 y TM indicando una velocidad como un motor de 16 bit, 32 bit, o como las Máquinas de Torneo. Como podrá ver los emuladores pueden ir más rápidos que los originales. Almeria, Portorose, Lyon, Vancouver o London alcanzan el nivel de Máquinas de Torneo a 66 MHz.



Lo mismo se aplica a los emuladores basados en un procesador 65c02. Aquí puedes ver las velocidades originales para los conjuntos de motores basados en 65c02. Especificaciones

EMULACIÓN

Motorola 68000 processor
Rockwell 65c02 Processor

DGT SENSORES DE TABLERO

IndividualPieceRecognition
Innovative LED Lights

MOTORES DE RETRO

Richard Lang: *Almeria, Portorose, Lyon, Vancouver, London, Amsterdam, Dallas, Roma*
Ed Schröder: *Rebel, MMIV, MMV, Polgar*