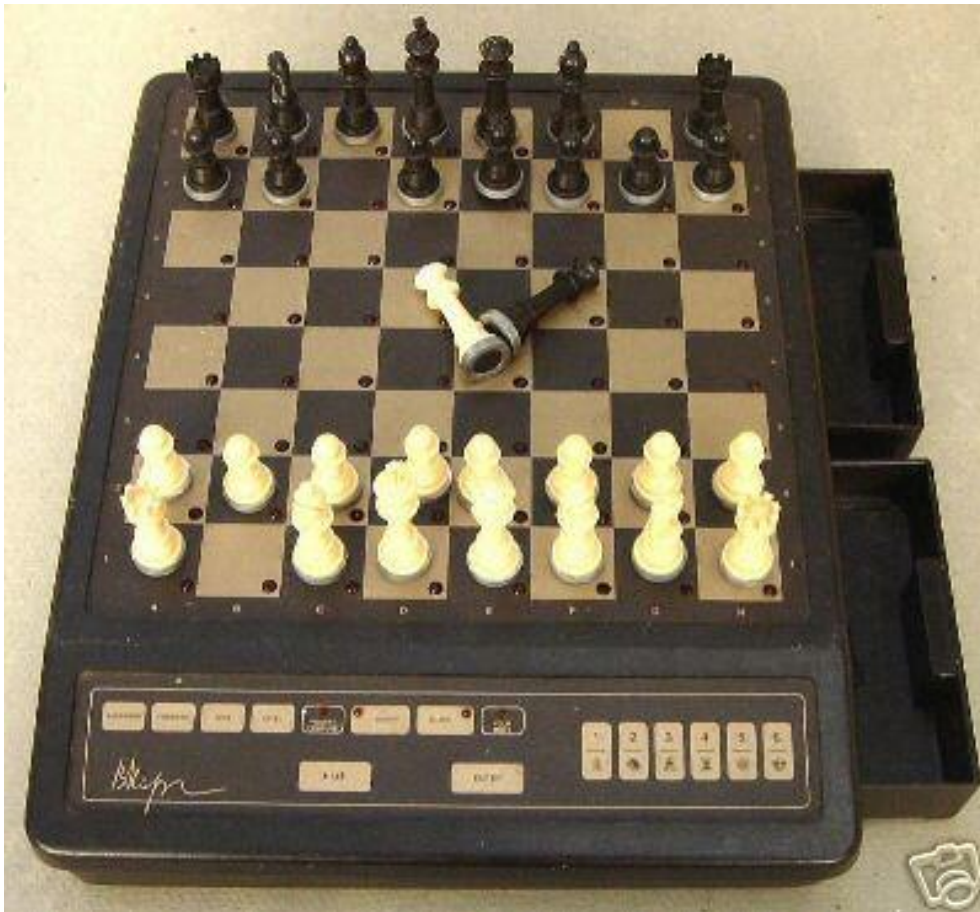


**09-1982 [A-3214] Conic - Computer Chess 7013 (Korchnoi)**

Nu deze zeer zeldzame schaakcomputer weer enigszins in opspraak is, voel ik mij geroepen om daar een item over te maken. Want wat was dan voor mij het belangrijkste aandachtspunt? De verschijningsdatum! Want wanneer verscheen dit model nou op de markt? Was dat (eind) 1981 of toch ergens in 1982? In september 1981 deed dit model mee als "Chess 3" op het microwereldkampioenschap te Travemünde. Conic verkondigde de Chess 3 daar aan als dat dit apparaat een maand later als commerciële versie voor iedereen verkrijgbaar zou zijn. Helaas is dit door onverklaarbare redenen toen niet van de grond gekomen. Ik heb een klein vermoeden dat (net zoals met de SciSys Chess Champion MK VI Philidor) de ontwikkeling van het Auto Response Board (magneetsensoren) te wensen over liet, want deze techniek stond nog in de kinderschoenen. Men zat natuurlijk niet te wachten op kopers die aanspraak maakten op hun garantie vanwege de vele storingen aan hun schaakcomputer. Uiteindelijk verscheen dit compacte model pas één jaar later dan gepland op de (Duitse) markt. Ondertussen waren andere fabrikanten (zoals Mephisto en Fidelity) dit model al in hard- en software ruimschoots voorbijgestreefd. De Computer Chess 7013 was zwaar achterhaald en in die tijd zo goed als onverkoopbaar. Vandaar dat er heden ten dage dit model zo zeldzaam is!

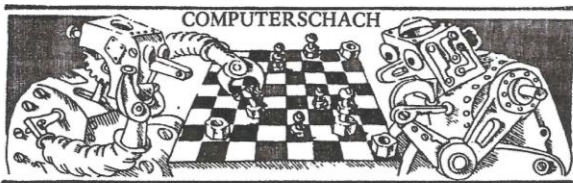


**eBay - December 2005**

**Electronic chess set made by Conic - Model 7013**

**endorsed by Viktor Korchnoi**

In well used condition. Measures 14"L x 11"W x 2.5"H with no cracks in the hard plastic body that I can see. Auctioned as is. Takes a 9V 4.5W Adapter which I dont have which means I cant fire it up to see if it works. Black men are missing a pawn and a rook but comes with an extra queen. White men are missing a rook but comes with an extra queen as well.



Victor Kortschnoi

„..... it's hard to beat a champion“



Quizfrage: Wann tat er diesen Ausspruch ? - Nein! - Falsch geraten - er sagte es nicht als er den Weltmeisterschaftskampf gegen Karpow in Meran 1981 verloren hatte. Wenn es nach den Werbemanagern der CONIC INTERNATIONAL LTD. in Hongkong geht, sagte es V. K., als er gegen den COMPUTER CHESS Modell Nr. 7013 spielte.

Gleich viermal schaut mich VIKTOR DER SCHRECKLICHE, wie er manchmal ehrfurchtsvoll genannt wird, von der Verpackung des Schachcomputers aus, mit in die Hand gestütztem Kopf und gefurchter Denkerstirn, an.

Einschließlich des Namenszuges auf dem Computer bekommt man gleich fünf Mal seine Unterschrift mitgeliefert. Selbst die Betriebsbeschreibung, die viersprachig gehalten ist, zielt sein markantes Haupt und am Schluß heißt es .... „fully approved by Viktor Kortschoi“. Nach unter dem Gerät kann man auf einer kleinen Platte lesen.....,endorsed by V.K.“

Da hat er sich aber mächtig engagiert und vermarkten lassen. Einen Faible für Schachcomputer muß er ja wohl haben. Seine Partie gegen CHESS 4.8, die er im März 1979 in Hamburg spielte, ist allen Schachcomputer-Liebhabern noch wohl bekannt.

Die Hersteller des Schachcomputer INTELLIGENT CHESS wissen sogar zu berichten: .... „Eine frühere Version wurde 1978 von Viktor Kortschnoi bei der Vorbereitung zum Weltmeisterschaftskampf verwendet.“

Da kann man in Anlehnung an einen bekannten deutschen Schlagler nur noch ausrufen: .... „Mein Gott VIKTOR!“

Übrigens für mich ist und bleibt der amtierende Weltmeister Anatoli Karpow der berühmteste „Schachcomputer-Tester“! In dieser artfremden Disziplin begann er bereits mit dem MK I mit flotten Sprüchen: „Dieser Schachcomputer ist ein unbestechlicher Spieler, unnachsichtig mit den geringsten Fehlern seines Gegners“ - soll er gesagt haben? Bild und Unterschrift fehlen natürlich nicht. Als Zugabe wurde dieser Computer mit dem „Königs-Diplom“ des Deutschen Schachbundes ausgezeichnet. Beim MK II meinte A. K. „.....ein aufregendes, fesselndes, intelligentes Spiel.“ - Welches ? Seine Testergebnisse schloß er dann mit dem CCSS III ab: „.....Auch sehr gute Schachspieler merken schnell, hinter diesem „Super System III“ steckt das Wissen und Können von einem der besten Schach-Computer-Experten der Welt!“

Im SPIEGEL-BUCH Schach-Weltmeister ist hierüber auf Seite 44 zu lesen .... „So ließ er unter seinem Namen Werbesprüche für Schachcomputer laufen, die er nie getestet hat.“ Aber auch etwas niedrigere ELO-ZAHLEN engagieren sich. Milde lächelnd verkündet IGM Lothar Schmid für MATTEL ELECTRONICS „Ich bin von diesem kleinen handlichen Schachpartner richtig begeistert. Man kann wirklich überall mit ihm spielen“ - Selbst Prof. Dr. Haber beglückte mit flotten Aussagen die Schachcomputer-Gemeinde. Natürlich ohne Bild und Unterschrift ging es auch nicht.

Die lockeren Sprüche der Großen im Reiche CAISSA, die findige Werbefachleute ersinnen und ihnen unter die Feder schieben, sollte man nicht so ernst nehmen. Denken Sie dabei immer an die Waschmittelwerbung - Einer „wäscht“ weißer als der andere!

Gefährlicher werden die Werbekampagnen wenn eine Dachorganisation wie die FIDE (Federation internationale des echecs) es zuläßt, daß mit ihrem Emblem auf Schachcomputern erworben wird. Auf der Verpackung kann man dann lesen: VON DER F.I.D.E. EMPFOHLEN. Blicken wir ein Jahr zurück. Zur 2. Mikrocomputer-Schachweltmeisterschaft in Lübeck/Travemünde meldete CONIC INTERNATIONAL LTD einen Schachcomputer mit der Bezeichnung CHESS 3, für die kommerzielle Gruppe B. Technische Daten: 6502 A Mikroprozessor, Taktfrequenz 2 MHz, Programm 8 KB, 700 Eröffnungszüge.

Als Autoren wurden genannt CONICS DIGITAL DEVELOPMENT DEPARTMENT. Das Gerät sollte im Oktober 1981 auf den Markt kommen. Nach dem Reglement konnte das Organisationskomitee aber den Computer nicht in Gruppe B starten lassen. Die Herren aus Hongkong bewiesen jedoch erheblichen Sportsgeist. Trotz geringer Chancen startete das Gerät als CONIC EXPERIMENTAL in Gruppe A. Mit 2 Punkten kam es noch auf den 6. Platz.

Da die Turniertabelle nie abgedruckt wurde, lasse ich sie hier folgen:

#### Gruppe A Experimentier - Programme

Nr.	Gerät	1	2	3	4	5	6	7	8	Pkte.
1.	Fidelity Experiment.	x	1	1	0	1	1	1	1	+ 6
2.	Princess 2	0	x	0	1	1	1	1	1	5
3.	Novag Experimental	0	1	x	1	=	0	1	+ 4,5	
4.	Philidor Experimental	1	0	x	1	=	1	+ 4,5		
5.	Logi Chess 2.1	0	0	=	0	x	=	1	2,5	
6.	Conic Experimental	0	0	1	=	x	0	0	2	
7.	Scisys Experimental	0	0	0	=	1	x	=	2	
8.	Applied Concepts Experiment.	-	0	-	-	-	0	1	=	x 1,5

+ -: kampflös!

Schauen wir uns den Schachcomputer nun etwas näher an.

Der „7013“ ist der Nachfolger des COMPUTER CHESS von CONIC Modell 07012. Form und Größe sind geblieben. Aus den knalligen Farben und dem „größten Steckschachcomputer“, wie ich ihn einmal scherzhaft nannte, mauserte sich der Rechner zu einem elektronischen Schachbrett mit Magnetsensoren. Auch das Tastenfeld hat Sensor-Technik. Trotz 99 % Kunststoffverarbeitung eine gelungene Form mit Einschüben für die Figuren. Selbst an eine 2. Dame für jede Partei wurde gedacht. Farben in dunkelbraun und gold. Sechs Spielstufen sind vorhanden, wobei die letzte Stufe bei 60 Min. Bedenkzeit bereits endet. Dadurch können komplexe 4-Züger schon nicht mehr gelöst werden. Es fehlt die Langzeit-Analysestufe mit Abbruch nur durch den Spieler. Der Initiativtest deckt die Schwächen des Programms bereits weitgehend auf. Mit den weißen Springerpendelzügen Ab1 - a3 - b1 ... wird die Mattführung in den 6 Spielstufen mit den Zugzahlen 28, 28, 20, 11, 17 + 14 erreicht.

Bis auf die Spielstufe 1 wird grundsätzlich der Lf8 gegen den auftauchenden Springer auf a3 abgetauscht.

Lassen wir die Zugfolge auf Stufe 4 (Turnierstufe) mit 3 Minuten Bedenkzeit Revue passieren.

1. e7-e5 2. d7-d5 3. Lf8xa3 4. La3-c5 5. Sg8-f6 6. 0-0 7. Sb8-d7 8. c7-c6 9. b7-b5 10. Dd8-b6 11. Lc5xf2 ≠

Es ist eine Ausnahme - Zugfolge!

Bei weißen 0-Zügen, die man durch Ausführung und Rücknahme erreichen kann, sieht es nicht besser aus. Nach 20, 23, 16, 30, 14 + 18 Zügen wird Weiß matt gesetzt. (Reihenfolge Stufe 1-6) Hierbei fällt auf, daß die Rücknahmezüge das Programm vollständig „irritieren“. Mühsam baut sich das Programm in allen Stufen auf der 8ten - 6ten Reihe auf. Erst nach .., 7, 9, 6 + 3 Zügen (Reihenfolge Stufe 1 - 6) wird die 5te Reihe in Besitz genommen.

Das sieht in Stufe A so aus:

1. Sb8-c6 2. d7-d6 3. Sg8-f6 4. g7-g6 5. Lf8-g7 6. 0-0 7. b7-b6 8. e7-e5! usw.

Unter Materialgewinn geht es dann muntere 30 Züge bis zum Matt von Weiß so weiter. Es ist die Turnierstufe!! Natürlich wurde wie immer nur je Stufe ein Versuch unternommen!

Mit den 700 Eröffnungszügen ist leider kein Staat mehr zu machen. Bei den Spitzencomputern werden die Messzahlen heute bereits in Tausenden angegeben. Die Varianten reichen oft nicht weiter als 4 - 6 Halbzüge.

Die einfachen Figurenendspiele werden einschließlich 2L + K = K in den höheren Spielstufen problemlos bewältigt. Über den Rest decken wir den Mantel des Schweigens.

Das nun schon allseits bekannte Doppelläufermatt wird in 2'22" gelöst. Diese Zeit würde sich in der Tabelle ROCHADE Nr. 203, Seite 29, zwischen den dort genannten Rechnern gut ausmachen. Bei dem Vierzöger aus ROCHADE Nr. 209, Seite 18, kommt leider, bedingt durch die geringe Rechenzeit, die Verführung zum Tragen. Auf Stufe 6 wird nach ca. 1 Stunde Laufzeit der Zug 1. Sf4-d5 ...mit Qualitätsgewinn abgegeben.

Interessant ist eine Neuerung. Durch zwei bzw. bei der Rochade vier blinkende Lämpchen zeigt der Rechner den von ihm gerade in Aussicht genommenen Zug an. Der Rechenvorgang kann vom Spieler abgebrochen werden.

Als Abschluß nun eine Turnierpartie:

Weiß: G.P. - Schwarz: „7013“

Eröffnung Königsgambit Stufe 4 Bedenkzeit 3 Minuten

1. e2-e4 e7-e5 2. f2-f4 e5xf4 Ende der Eröffnungszüge 3. Sg1-f3 d7-d5 4. e4xd5 Dd8xd5 5. Sb1-c3 Dd5-d6 6. Lf1-c4 c7-c5 7. 0-0 Sb8-c6 8. Sc3-b5 Dd6-b8 9. d2-d4 a7-a6 10. Sf3-g5 a6xb5 11. Lc5xf7+ Ke8-e7 12. Lc1xf4 Db8-a7 13. Dd1-e2+ Sc6-e5 14. De2xe5+ Lc8-e6 15. De5-d6+ Ke7-f6 16. Lf4-e3 ≠

It's not hard to beat a champion!

Der Zufallsgenerator übt seine Wirkung nur auf die Eröffnungszüge aus. Die Partie kann leider jederzeit reproduziert werden.

Wenn es ein Sportwagen wäre, würde ich sagen, schnittige Form, aber leider erheblich untermotorisiert. Aus einem 8KB-Programm läßt sich aber wohl nicht mehr herausholen.

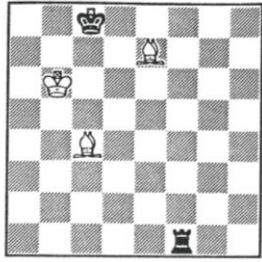
Im Jahre 1981 kam das Gerät nicht mehr in den deutschen Handel.

Nach Rückfrage bei der Vertretung HANIMEX (Deutschland) GmbH, Langenhagen, soll der Rechner im Herbst 1982 lieferbar sein.

- Gerhard Piel -

## Gerhard Piel: Conic Computer Chess 7013

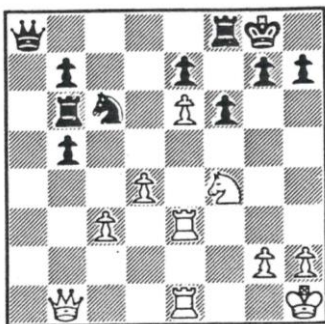
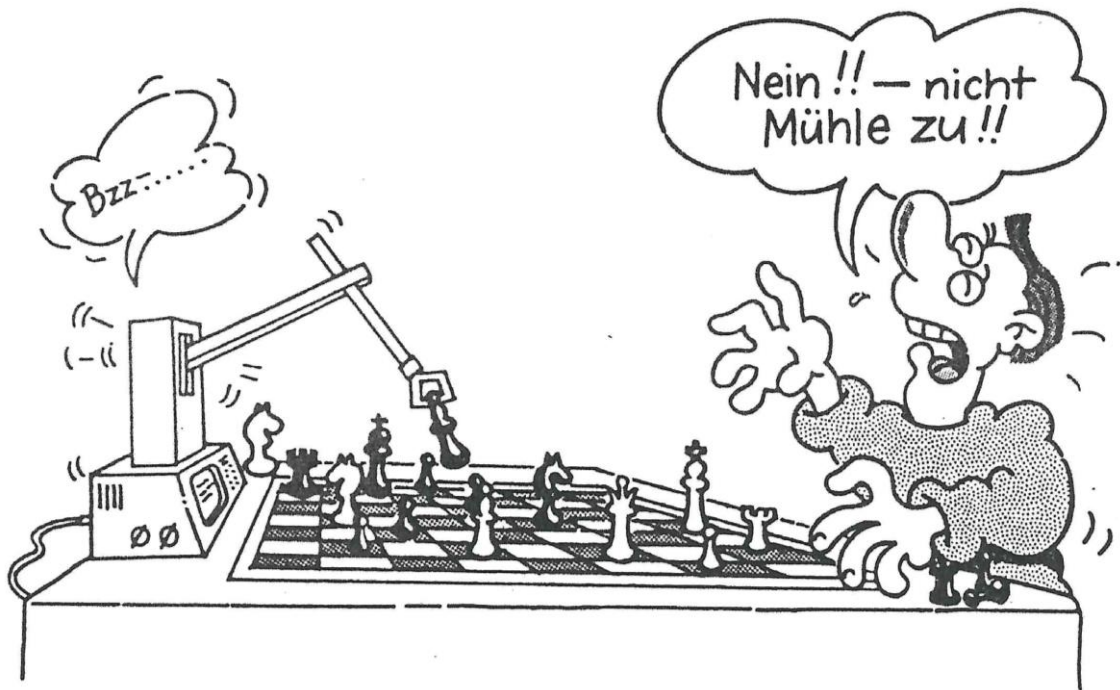
(Quelle: Rochade Nr. 218 - September 1982) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)



Typ	Rechenzeit für den Schlüsselzug 1.Le6+
CC 10 A	2h 47 min
CC 10 B	1h 31 min
CC 7	22 min
MEPHISTO	3 min 15s
CC 10 C	2 min 5s
SARGON 2,5	1 min 14 s
MORPHY M	16 s !

## Conic Computer Chess 7013: 2 min 22s !

(Quelle: Hans-Peter Ketterling: Computer auf dem Vormarsch (7. Teil) – 1981) (NB: Siehe auch Rochade Nr. 203, S. 29-30 – Juni 1981)



### Lösung:

1. Dh7:+ Kh7: 2. Th3+ Kg8
3. Sg6 nebst Th8+

### Verführung:

1. Sd5 Ta6 2. Sc7 nebst Sa6: und Qualitätsgewinn.

## Conic Computer Chess 7013: nach 1h nur 1. Sd5...

(Quelle: Hans-Peter Ketterling: Computer auf dem Vormarsch (8. Teil) – 1981) (NB: Siehe auch Rochade Nr. 209, S. 18-19 – Dez. 1981)

# Hans-Peter Ketterling

## Rochade (1982)

### Conic Computer Chess 07012 und 7013

Der von Conic stammende und bei uns ebenfalls von Hanimex vertriebene nicht mehr ganz neue HMG 1200 (CHESS II) hat in Deutschland keine große Verbreitung gefunden, obgleich er durchaus vergleichbar mit einigen ebenfalls nicht mehr ganz neuen Mittelklassegeräten ist. Er enthält ein integriertes relativ großes Steckschachspiel, dessen Figuren im Fuß Metallstifte tragen, die Steckkontakte in den Feldern betätigen - eine primitive Sensortechnik also. Interessant ist, daß der Nachfolger COMPUTERCHESS Model No. 7013 (CHESS III), der bereits in Travemünde in der Experimentalgruppe spielte, nun ab Hongkong lieferbar ist. Hierzulande ist er jedoch kaum zu bekommen. Das Design ist an den Vorgänger angelehnt, er hat nun jedoch ein echtes magnetisches Sensorbrett bekommen. Die zwölf Spielstufen wurden auf sechs reduziert und ein Bild Viktor Kortschnois zierte die Bedienungsanleitung zusammen mit dem Hinweis, daß dieser das Programm für gut befunden hat. Obgleich das Gerät durchaus nicht uninteressant ist, kommt es zwei bis drei Jahre zu spät.

Quelle: Rochade, Oktober 1982, Hans-Peter Ketterling: Computer auf dem Vormarsch.



**Computer chess game by Conic International Ltd.**

The instruction book says: "The programme of this Chess Computer has been fully approved by Viktor Korchnoi." The introduction states: "Model No. 7013 is a Chess Computer based on highly sophisticated microprocessor technology. It features 6 selectable levels of skill which enable all players - from beginner to the professional - to learn, improve or match their game with that of the computer. A full size electronic chess-board eliminates the need to enter your move into the key-board and to interpret the Computer's move from the data shown on a display. Instead simply move your piece to the desired square., LED indicator lamps on the chess board will then direct you where to place the pieces for the Computer."

**CONIC**® CONIC INTERNATIONAL (H.K.) LTD.  
Suite 701, Ocean Centre, Kowloon, Hong Kong.  
Tel: (3) 697271-0 Telex: 85806 HX Cable Address: "CONICINTL"

Schachcomputer auf einen Blick III	SAVANT	SAVANT II	SAVANT Royale	ROBOT	MEPHISTO	MEPHISTO Junior	MEPHISTO II	MEPHISTO ESB II	ESCORTER	AMBASSADOR	MONARCH	COMPUCHESS	COMPUCHESS II	MASTER I	TRACER CHESS (m12)	COMP. CHESS (m19)	C. MATE (Cassia)	SC 2	C. MATE (Commod.)	TEC	MATTEL CC	COMPUTACHESS	BOGOL 5.0 ASB	E. CHESS C-700		
Netzbetrieb Batteriebtrieb in h Akkubetrieb in h	•	•	•	•	120	30 12	100 50	2,5 1,5	•	•	•	•	•	•	10	•	•	(4)	•	•	•	2	100	•	•	•
Tasten für Zugelgabe Sensorbrett Cursorsteuerung	d	d	d	m	•	•	•	m	m	m	m	•	•	•	s	m	•	•	•	•	•	d	m	•	•	
Alphanumerische Anzeige LCD-Brett LEDs zur Feldkennzeichnung	•	•	•	•	•	•	•	64	64	64	64	•	•	•	64	64	•	•	•	•	•	•	2x8	64	•	
Kontrolltöne Sprache, Kommentare Integriertes Schachspiel	■	■	■	■	•	•	•	■	•	•	•	•	•	•	•	•	■	■	•	•	•	•	•	•	•	
Zugzeitmessung Summenzeitmessung Count-Down-Zeitmessung	(⊙)	(⊙)	(⊙)	(⊙)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	
Stellungsspeicher Problemeingabe Brett abräumen	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	
Farbwechsel Spielstufenwechsel Automatenpartien	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□	■	■	■	■	■	■	□	□	■	■	■	■	■	■	
Zugvorschläge Mehrzugeingabe Monitorschaltung	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
Unterbrechbarkeit Zugzurücknahme in HZ Partiewiederholung	∞	∞	∞	∞	2	2	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	6	•	•	•	•	3	∞	∞		
Legalitätskontrolle Ausführung C-O und ep Remisregeln 3 x und 50 Z	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	
Mattankündigung Aufgabe Autom. Unterverwandlung	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	
Zufallsgenerator Nutzung der gegn. Bedenkzeit Einblick in den Rechenvorgang	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	○	•	•	•	Δ	Δ	•	•	•	
Programmgleichheit (A=a usw.) Programm erweiterbar Programm austauschbar	S	s1	s2	s3	•	•	T	t	U	U	U	M	m1	m2	•	•	B	d	N	N	•	•	•	m3		
Spielstufen Matt- und Analysestufen Max. Rechenzeiteinstellung in h	9 7	9 7	9 7	9 7	8 8	8 8	7 7	7 9 9 1	9 2	9 2	9 2	6	6	6	12	6	10	10	8	8	4	8	8	8	2 10	
Initiative Effekt, Rechent. bei 3 min/Z Eröffnungsspeicher ~ HZ eff. Meisterpartien Mattführgn. 2T→D→T→2L→L+S Endspiel K+B gegen K	zur. 3+6 850 T	zur. 3+6 4500 T	zur. 3+6 4500 T	zur. 3+6 5500 T	zur. 3+5 220 ~2L	zur. 3+5 2000 2L	zur. 4+5 4000 2L	akt. 4+5 5000 ~L+S ○	akt. 4+5 300 2L	akt. 4+5 300 2L	akt. 4+5 300 2L	pass. 3+4	pass. 3+4	pass. 3+4	akt. 1+4	akt. 3+5 700	s.zur. 2+4 80	s.zur. 2+5 80	zur. 1+2 500	zur. 1+2 500	zur. 3+5	zur. 3+5	s.zur. 1+2	aggr. 5+6 6200	•	

• vorhanden    ○ eingeschränkt    ■ schaltbar    □ dto. vor Beginn    Δ nur Eröffng.    ∞ beliebig    ~ annähernd    d Drucksensoren    m Magnetsensoren    s Steckkont.  
Initiative: aggr. = aggressiv    akt. = aktiv    zur. = zurückhaltend    s. zur. = sehr zurückhaltend    pass. = passiv    \* bei Redaktionsschluß nicht bekannt

## Hans-Peter Ketterling

# Schach dem Computer (1983)

## Conic Computer Chess 7013

Unter diesem wenig einfallsreichen Namen läuft die neueste Fassung (No. 7013), die im Herbst 1981 übrigens in Travemünde dabei war. Die äußere Gestaltung ist der des Vorgängers ganz ähnlich, das Spielfeld ist jetzt ein echtes Sensorbrett. Die magnetfiguren werden übrigens durch Gegenstücke im Brett automatisch auf den feldern zentriert, womit auch eine sichere Erkennung der Züge durch den Computer gewährleistet ist. Das Gerät hat 6 unterbrechbare Spielstufen mit Rechenzeiten von wenigen Sekunden bis zu rund einer Stunde. Es besteht die möglichkeit bis zu sechs Halbzüge zurück- und wieder vorgehen zu können. An zugvorschläge und Kontrolltöne, sogar an Melodien, hat man auch gedacht. Das abrufbare Eröffnungsrepertoire umfaßt knapp dreißig im Mittel dreizehn Halbzüge tiefe Varianten. In den unteren Stufen ist der Computer taktisch sehr anfällig, weil er viel zu flach rechnet, aber auch in Turniereinstellung hält sich seine Leistungsfähigkeit mit drei bis fünf Halbzügen in Grenzen, und mit seinen Endspielfähigkeiten ist es ebenfalls nicht weit her, bereits die Mattführung mit dem Turm schafft er nur noch knapp. Das gerät ist technisch ganz pffiffig, spielerisch jedoch nichts für gute Spieler. Die ansprüche von Lernenden werden aber durchaus befriedigt.

### **Programmierer / Programmer**

- Stephen Chen also called Steve Tschang (?)

### **Baujahr / Release**

- Erste Einführung: September (!) 1982 (!)

### **Technische Daten / Technical specifications**

- Zugeingabe: Magnetsensoren
- Zugausgabe: 64 Feld-LEDs
- Spielstufen: 6
- Zugzurücknahme: max. 6 Halbzüge
- Mehrzugeingabe
- Automatenpartien
- Spielstufenwechsel
- Farbwechsel
- Problemeingabe
- Brett abräumen
- Kontrolltöne
- Effektive Rechentiefe bei 3 min/Zug: 3 bis 5 Halbzüge
- Stromversorgung über Netzteil - 9 Volt
- Mikroprozessor: 6502A (!)
- Taktfrequenz: 2 MHz (!)
- Programmspeicher: 8 KB ROM (!)
- Arbeitsspeicher: 512 bytes RAM (?)

### **Sonstige Merkmale / Other characteristics**

- Eröffnungsrepertoire: 700 Halbzüge
- Der Zufallsgenerator übt seine Wirkung nur auf Eröffnungszüge aus!

### **Spielstärke / Playing strength**

- Spielstärke auf Turnierstufe (DWZ/ELO): ca. 1370

### **Internet**

[http://chesscomputeruk.com/html/conic\\_computer\\_chess\\_7013\\_-korchnoi-.html](http://chesscomputeruk.com/html/conic_computer_chess_7013_-korchnoi-.html)

<https://www.flickr.com/photos/10261668@N05/859033638/in/album-72157600922173914/>

<https://chessprogramming.wikispaces.com/Stephen+Chen>

<https://chessprogramming.wikispaces.com/Conic+X>

<http://chesseval.com/BrandBoard/Conic.htm>

[https://www.schach-computer.info/wiki/index.php?title=Conic\\_Korchnoi](https://www.schach-computer.info/wiki/index.php?title=Conic_Korchnoi)

[http://www.schaakcomputers.nl/hein\\_veldhuis/database/files/11-1982%20\[B-3461\]%20SciSys%20-%20Chess%20Champion%20MK%20VI%20Philidor%20\(with%20sensorboard\).pdf](http://www.schaakcomputers.nl/hein_veldhuis/database/files/11-1982%20[B-3461]%20SciSys%20-%20Chess%20Champion%20MK%20VI%20Philidor%20(with%20sensorboard).pdf)