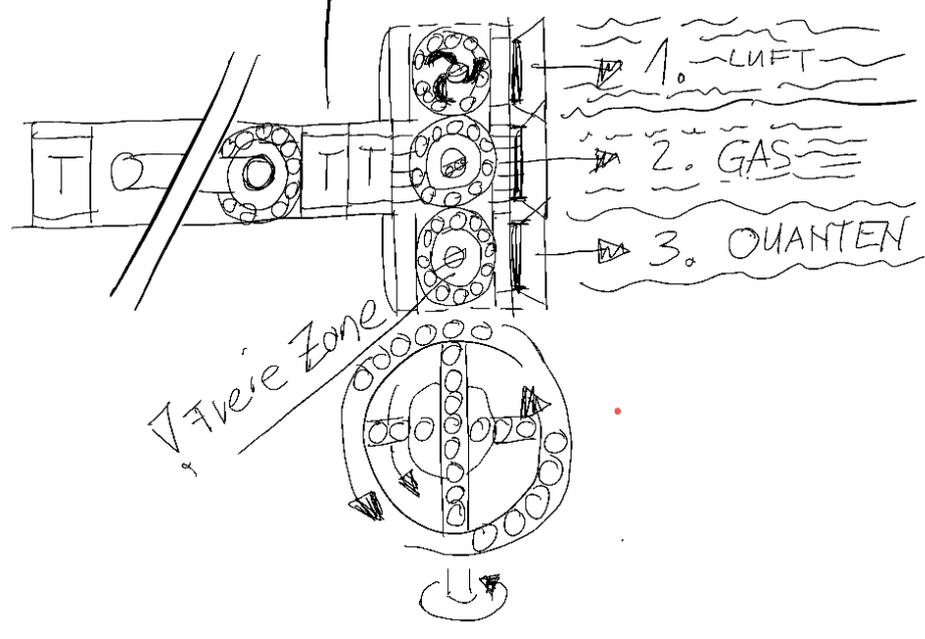


### 3D-Berechnungsmethoden- Vehikel (( Luft-Weltraum-Weltall ))

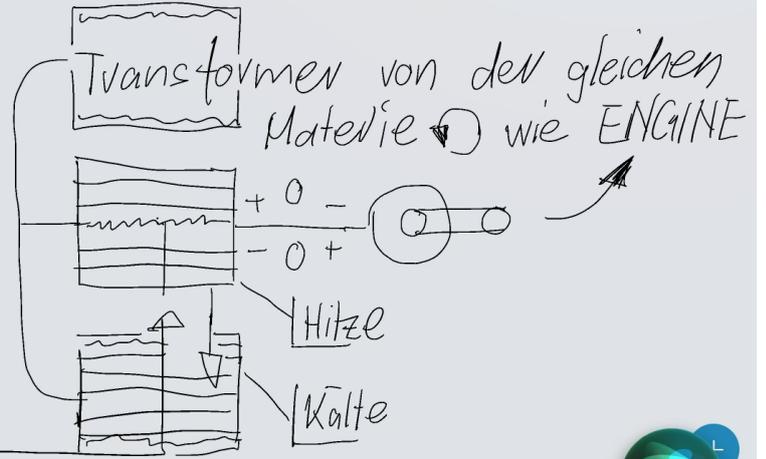
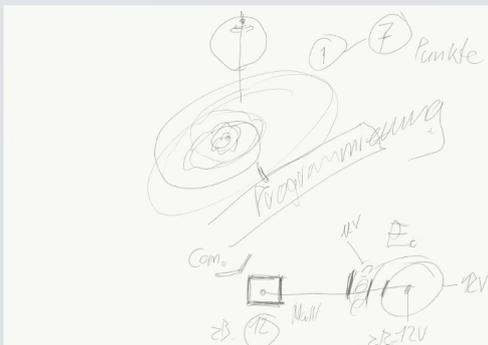
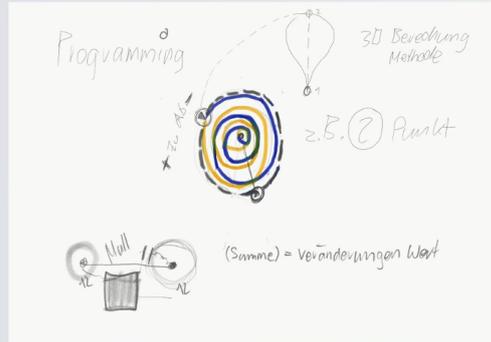
- KugelEngine - wechselnde Position der 6er - Konstruktion aus der Mitte, von 1-6 für die Navigation beim fliegen
- Steuerung bei in der Luft-Propeller FIBONACCI... (( in Nummer 1-6 ))
- 1.) Luft-Antrieb in Erdatmosphäre (( KugelEngine - Propeller Fobonacci ))
- 2.) Weltraum-Antrieb ausserhalb der Erdatmosphäre (( KugelEngine - Hitze-Kälte mit Düsen ))
- 3.) Weltall-Antrieb (doppelter Distanz Erde zu Mond), zur Sicherheit (( KugelEngine - Quanten ))
- KugelEngine - Energie Lieferung in der Mitte für 1. & 2. zusätzlich dann 3. Engine - alle zusammen auf Qanten
- Ablaufplan: Einsatz 1. in einem grossen Raum - mit den Möglichkeit der Erde-Atmosphären (kleiner Prototyp)
- Das Material ist definiert des Vehikel welches auch Erde und sowohl auch in der Tranformation der Sonne bis Erde
- 233 E bis 377 V - Engine transformation - Transfers - Vehikel
- 
- Ausbau der 3D/÷÷Berchnungsmethode mit Verbund § Vehikel §
- 
- Budget Prototyp:
- Kosten Beschaffung des Material (Materie = 0) somit ca 1 Mio
- Aufbau der Materie in Liebe = 1 Mio
- Aufbau des Vehikels = 1 Mio
- Aufbau des SonnenSchutz = 1 Mio
- Aufbau der Controlling = 1 Mio
- Aufbau der Startrampe = 1 Mio
- Aufbau der Überwachung = 1 Mio
- Aufbau der Steuerung = 1 Mio
- Aufbau der Hardware = 1 Mio
- Lohn der Arbeiter = 1 Essen 1 Dach , 1 Mio für 10 Jahre Arbeit ca Mitarbeiter 10
- Total = 19 Mio + 3× solange = ca 60 Mio (Prototyp OK)



Transformerv / Hitze Katte

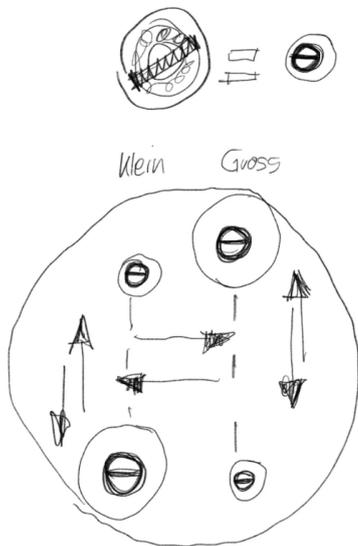


Steuerung im Flug  
 Sensoren auf Position ②  
 Wellen mit Null  
 Platen für Flug + im Flug + Ankunft  
 Moment Wert (z.B. Weg)

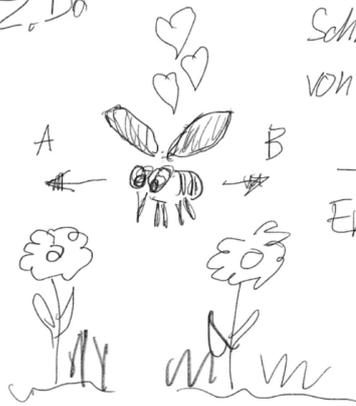


# 3D-Bewegungsmethode

(BEISPIELE)



z. B.

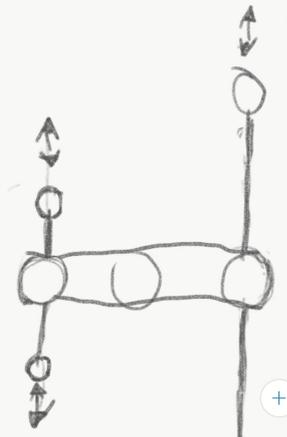


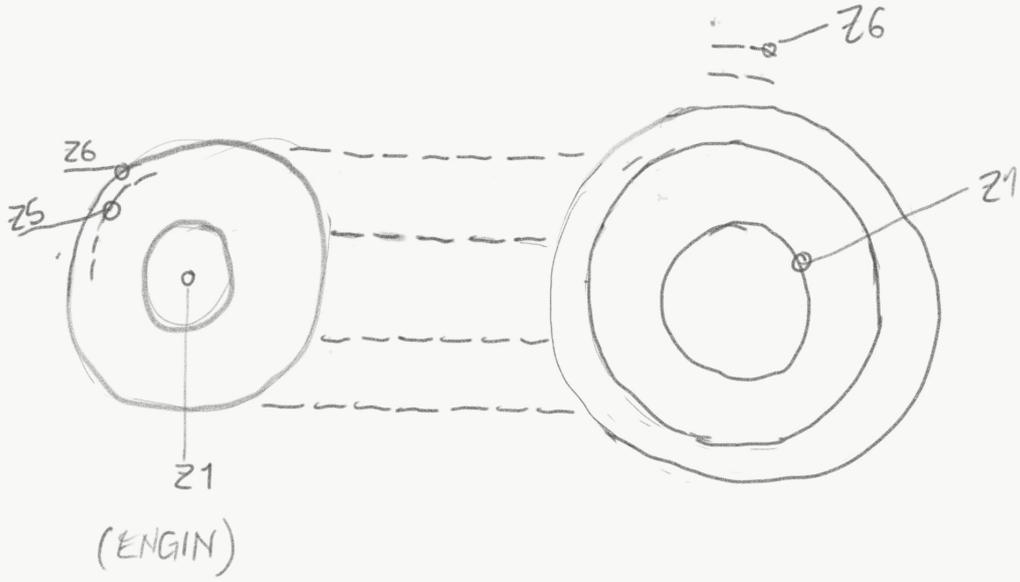
Schnellwechsel von A-B-A-B...

→ genug Energie und weg in der mitte

! Null-ENERGIE (LIEBE) ? Formel CERN

LUFF - RAUM - SCHIFF  
3D ENGINE





VEHIKEL



Flag

