

127Schach-Stiftung

127 Chess Foundation



Autor: Peter Orantek

Enzyklopädie der Schach-Urhistorie • Programmiersprache Schach

Zusammenfassung:

Die 16 Bände der "Enzyklopädie der Schach-Urhistorie" ist das erste Schachbuch, das die Deutsche Nationalbibliothek Frankfurt/ M Leipzig unter den Schlagworten **Schach, Kryptologie, Geschichte** führt und unter den Sachgruppen **Spiel, Informatik, Astronomie, Kartographie** einordnet. Herausgeber: 127Schach-Stiftung Düsseldorf.

ISBN 978-3-945619-01-8 bis 978-3-945619-16-2 und 978-3-8372-0143-7.

Erscheinungsjahr 2015

und 2008 (Band 1). Siehe www.127jupiter.com/Enzyklopaedie.pdf

Der Autor Peter Orantek verfügt über umfangreiches Wissen in abgeschlossenen Studienfächern Sprachwissenschaft, Geographie + Kartographie, Astronomie, Informatik, Theologie. Mit dem **Spezialgebiet asiatische Kryptologie**. Erstmals ist es gelungen, im Schach eine Programmiersprache zu entdecken und zu entschlüsseln. Einen Einblick in die Forschung und in das Text-Beispiel "Schach-Dame" ermöglicht die 127Schach-Stiftung über die Homepage www.127jupiter.com/Beispiel.pdf.

Die Regeln des Schachspiels beherrschen viele Leute. Jeder behauptet im Brustton der Überzeugung: "Schach ist ein Spiel!" Tatsächlich hat das asiatische Schach 2 Bedeutungsebenen.

Die Spiel-Ebene zum Transportieren der programmierten Informationen ist eine Diener-Ebene.

Die Sprach-Ebene ist eine decodierbare Numeral-Sprache mit Bedeutungsinhalten im Numeralkontext, die als gespeichertes Daten-Archiv quasi "hinter" den Schachregeln zu entdecken ist.

Die Schachregeln sind eine programmierte Zahlen-Sprache ohne Sprachwandel. In ihr sind astronomische, geographische sowie geschichtliche Fakten enthalten. Zum Beispiel, WOHER das Schach stammt und WIE ALT das Schach ist. Das Kunstwerk Schach ist als Programmiersprache das älteste Urbuch der Menschheit, älter als die asiatische Sanskrit-Schrift.

Band 1 der "Enzyklopädie der Schach-Urhistorie" führt in das Entschlüsseln der urhistorischen Programmiersprache ein. Dafür muss der Leser gar nicht gut Schachspielen können. Wichtig ist nur, gewissenhaft abzuzählen und Grundkenntnisse in allen möglichen naturwissenschaftlichen Disziplinen zu haben. Auf ein leeres Brett wird auf ein Feld eine Figur gestellt. Dann wird **abgezählt**, auf wievielen Feldern sie von dort aus eine gegnerische Figur schlagen kann. Das ist für Jedermann sehr leicht. So hat die damalige urhistorische Schreibschule für jeden Stein einen "**Einflußbereich**" mit einer "**Einflußgröße**" genormt. Wenn das mit jedem Stein auf jedem Feld wiederholt wird, entsteht ein Zahlenschema, das mit den Umlaufzeiten von verschiedenen Planeten übereinstimmt. Eine große Datenmenge ergibt sich bei dem Bilden von Summen der Felderringe und Diagonalen. Der Autor **ordnet** die Datenmenge und zeigt in seiner Dokumentation das umfangreiche uralte Wissen von dem Schach-Urautor = dem Schach-Erfinder.

In Kapitel 1 wird der "Auslösemoment" und die "Einflußgröße der Steine" dargestellt. Zum Beispiel hat die Dame eine Einflußgröße von $1456 = 4 \text{ Jahre} = 4 \times 364 \text{ Tage}$. Leicht erkennbar ist der Hinweis, dass dann die 2 Damen = $8 \text{ Jahre} = 2912 \text{ Tage} = 224 \text{ Tage} \times 13 \text{ Rotationen} = 1 \Omega \text{ Venus-Knoten normen}$. Die urhistorische Schreibschule verknüpft 2 Bedeutungsebenen. Die (364 Tage Erde-Rotation) mit (224 Tage Venus-Rotation). Rotationen sind "tagpräzise" programmiert.

Erdmond + Erde + Venus wurden in Asien als gemeinsame Zeitmesser verwendet. Venus ist in Asien am Nachthimmel = auf der Dame-Seite sichtbar als Planet mit mildem Licht. Venus ist am Tag-Himmel = auf der König-Seite = nicht sichtbar = nicht programmiert. Durch diese einfache Beobachtung findet eine **Brett-Projektion** statt, die genial mit **Umlauf-Projektionen** ver-

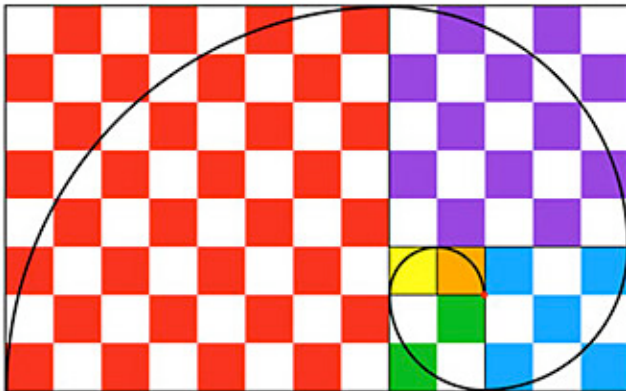
knüpft ist. Der Leser weiß jetzt, wo auf dem Brett **Nachthälfte | Taghälfte** sind und wo **Winter | Sommer** sind. Die Gesamtsumme von 32 Steinen normt ($\Sigma 9968 = \text{Erdmond} \times \text{Erde}$) mit der Primzahl von 127Jupiter. Die Homepage der Stiftung www.127jupiter.com umfaßt also die Gesamtsumme der 32 Steine. Jeder Planet hat eine Primzahl. Die 013Erde hat ihre Primzahl 013 in der Dame, weil unser Erdmond 13 Rotationen braucht, während 1 Jahr = 1 Erdrotation um die Sonne abläuft. Während wir die Fernplaneten Uranus, Neptun und Pluto erst im letzten Jahrhundert entdeckt haben, indem wir sie "sichtbar gesehen" haben, wußten die damaligen Asiaten bereits von den nicht-sichtbaren Fernplaneten durch deren **meßbaren Perioden-Einfluß**. Auch für 487Uranus und 547Neptun und 761Pluto-Charon167 programmiert das urhistorische Schach schon Kontexte mit Primzahlen.

Kapitel 2 führt in die Sonnenfleckenperiode ein. Die Schach-Asiaten haben damals jahr-präzise die Sonne über die Sonnenfleckenperiode beobachtet. Der Daten-Abruf er weiß jetzt, wie astronomische Beobachtungen damals erfolgt sind.

Kapitel 3 entwickelt aus dem Sonne-Brett **die Winkel** der Brett-Felder. Durch Nacht | Tag ist der **Sonneaufgang** zwischen **Dame | König** besonders betont durch den ersten Zug bei jeder Schachpartie. Jedes Brett-Feld hat eine Orbisgröße. Die damalige Schreibschule führt auch Nicht-Astronomen in den Daten-Abruf ein. Während Astronomie vor Jahrtausenden zur Grundausbildung gehörte, ist Astronomie bis heute aus dem Lehrplan deutscher Gymnasien gestrichen, mit der fatalen Folge, dass Deutschland in der PISA-Studie ohne interdisziplinäres Wissen weit hinten rangiert.

Kapitel 4 faßt die Spiral-Ergebnisse der ersten 3 Kapitel zusammen. Die Fibonacci-Zahlenspirale kennen wir erst seit dem Jahr 1228 AC. Das viel ältere Schach informiert, daß die Zahlenspirale bereits in den Figuren, im Brett und in den Primzahlen genormt ist. **(112 x 3 Springer) + (112 x 5 Läufer) = (112 x 8 Turm) mit der Folge (5 + 8 = 112 x 13 Dame)**.

Die urhistorische Schreibschule führt den Abrufer durch Spiral-Steine --> zu Spiral-Ziffern --> zu einem **Spiral-Brett mit einem 0 x 0 Start-Punkt**. Sehr schnell ist jedem Abrufer klar, daß der Schach-Erfinder oder die urhistorische Schreibschule von diesem nulldimensionalen Start-Punkt stammt. Damit entsteht in jedem Abrufer eine Text-Spannung nach dem lokalen Wo. Wo ist dieser betonte spirale 0 x 0 Startpunkt bei einer geographischen Brettprojektion auf die Erdoberfläche? Hat Fibonacci im Jahr 1217-1219 AC die nach ihm benannte Zahlenspirale aus dem Schach abgeschrieben, ohne die Schach-Quelle zu verraten?



Zusammenhänge einer Fibonacci-Folge mit der Brett-Entwicklung vom Schachspiel. Von 0 x 0 --> 8 x 8.

(0 + 1 = 1) --> (1 + 1 = 2) --> (1 + 2 = 3 Springer) --> (2 + 3 = 5 Läufer) --> (3 + 5 = 8 Turm).

Historie 0 1 1 2 3 5. Gegenwart 8 x 8. Zukunft 13 x 13 Dame. Spirale Sonnenrotation um die Galaxis.

Jeder Daten-Abrufer empfindet diese Wunderwelt der engmaschigen Spiral-Zusammenhänge wie ein Nicht-Archäologe, der irgendwann einmal 2 Knochen (Dame + Dame) gefunden hat. Tagelang, wochenlang sucht er weiter, bis er die Daten von 32 Knochen (= 32 Steine auf dem Schachbrett) abgerufen hat. Nach dem "**Zuordnen**" erkennt jeder leicht die genaue "**Bedeutung**" der einzelnen numeralen Einflussgrößen, zum Beispiel "Tage" oder "Jahre" oder "224 = Rotation des Planeten Venus" in Tage-Anzahl. Jeder Daten-Abrufer fühlt sich nach diesem "**Bedeutungslernen im Kontext**" = "**learning by doing**", als hätte er ein vollständiges Dinosaurierskelett in seinen Händen.

Diese "Schach-Archäologie am Schreibtisch" kann sich jeder in der Realität ansehen, wenn er nach Asien fährt. Zu jenem kartographischen Ort, wo sich damals ein Zug-Ereignis abgespielt hat. Eine besondere Spannung entsteht, wohin die Code-Partie die Brett-Koordinaten auf die Erdoberfläche projiziert. Die Schach Code-Partie ist der älteste programmierte Slow-Motion-Film der Welt, mit einem historischen Ablauf der Stein-Bedeutungen, mit den Zeit-Einheiten Zug-um-Zug. Der Abrufer wird zum Historie-Entdecker, während sich der Schach-Erfinder durch die "Daten-Wiedergeburt der programmierten Kosmos-Inhalte" --> in den Abrufer wiedergebärend hinein-projiziert. Aus Achtung vor dem verstorbenen Schach-Erfinder ist die Enzyklopädie nicht in Softcover verfaßt, sondern in respektvollem Leinen. Eine Daten-Präsentation in Softcover ist nach asiatischem Denken respektlos.

Am Ende von Band 1 ist der Leser in der Lage, die Daten von Band 2 **selbst abzurufen**. Dann hat der Schach-Erfinder sein interdisziplinäres wissenschaftliches Gedankengut seiner urhistorischen Programmiersprache --> in einen Daten-Abruf transferiert, indem er den Leser in den Daten-Abruf eingearbeitet hat.

In den einzelnen 16 Bänden und in der Code-Partie wird bekannt, welche Inhalte damals im historischen Asien so extrem wichtig waren, dass sie "für immer" für jede Kultur (die abzählen kann) in Zukunft weltweit abrufbar programmiert worden sind.

Daten-Abruf erhalten: Urhistorische Programmierinhalte direkt von der asiatischen Ur-Schreibschule.