

[前100](#) | [トップ](#) | [次100](#)

601 : [録霊60](#) CcpqMQdg0A : 2005/10/15(土)18:01:52ID:aZXELbCT

【聞こえない声】

>598

『米』を主力、『麦』『粟』を保険に一票。
氷河期が来て寒冷化したら、主力を『麦』に替えるということでもいいと思います。。

602 : [オーバーテクナナシー](#) : 2005/10/15(土)18:08:05ID:Ro7UETBH

正直言おう 長文ウザイ

あなたが「こんなにしらべたんだぼくえらいでしょ」と自慢したいのはいいいんだが

このスレではその技術をもってどうするか、のほう的重要
文字の成立なんて神が「文字とは何か」の定義をして
原始人の中の人「動物の絵を描いて絵文字をつかった」
という書き込みがあれば十分

文字の精密な定義と解説なんてそれこそ分厚い論文が大量に出来上がる
そんなことはあなた以外誰一人求めていない

これ以上独りよがりの暴走をしたければ別なスレ立ててそこでやれ

603 : [オーバーテクナナシー](#) : 2005/10/15(土)18:36:21ID:/Y5js3F/

シリウスに行ったアホどもを原始人が一気にあぼーん

604 : [オーバーテクナナシー](#) : 2005/10/15(土)20:10:21ID:sfeajaIh

【聞こえない声】

>>598

基本は「米」にして、保険として「蕎麦」を加えたい。

605 : [オーバーテクナナシー](#) : 2005/10/15(土)20:17:27ID:zoBVKCjp

【聞こえない声】

今、態々対岸から荷物が運べて何の意味があるの？
珪藻土や砂鉄なんかの資源はどちらから運んでも苦労も時間も変わらないですし、
最初の予定通り、対岸でも開墾して食糧を一気に増やせるならいいのですが。

村から一日かけて対岸へ行っ、荷物を渡してまた一日かけて村に帰って来る？

606 : [オーバーテクナナシー](#) : 2005/10/15(土)20:28:41ID:J1CHHawI

http://upload.sakura.ne.jp/buruma/cgi-bin/imgboard.cgi?bbsaction=disp_rep_form&amode=&page=9&blood=20050802164630&parent=749

607 : [オーバーテクナナシー](#) : 2005/10/15(土)20:42:37ID:zoBVKCjp

【聞こえない声】

>銀鈴60さん

白い人を侵略してから交易を始めるか、交易を始めてから侵略するかはあなたにかかっています。

公用語は公用語で別として、外交の為に英語も必要だと思っています。

>主食

『米』に補助として手のかからない『芋』・『バナナ』
『豚』『鶏』の飼育をもっと大規模にして『トウモロコシ』を餌に
全体的に手のかからない作物にシフトしていくのが望ましいかと（主なカロリー源であれば穀物である必要無し）

608 : [オーバーテクナナシー](#) : 2005/10/15(土)20:49:59ID:jc8kHI7y
というか白い人の言葉が英語だったのは確定済みのことなの？

609 : [オーバーテクナナシー](#) : 2005/10/15(土)21:02:01ID:y2kfoqDd
>>605

ロープウェイのある場所から珪藻土・砂鉄のある海岸までの距離が問題だな。
結局ロープウェイまでは人力で運ばなきゃならん。
最初にウズメさんが砂鉄を採りに行ったときも荷物を持って川を渡らなければならなかったはずだがどういう道順で行ったんだろう？
河口から双胴船で渡ったのかな？

>>355の地図の海岸線が右下がりになったような感じで
村からまっすぐ西へ行って川を渡ってから南へ行くほうが海に近いのかな。

610 : [オーバーテクナナシー](#) : 2005/10/15(土)22:23:51ID:9lySY9cB
>>600

>かつて、この世に天も地もぞんざいしないころ、争いがあった

うほーはほ(過去を表す言葉)、あー(空を指差す)、おー(否定を表すしぐさ)、あー(地面を指差す)、おー(否定を表すしぐさ)

うおーうおーうおーわあー(二者による戦いを表すしぐさ)

極端な話、最低限の表現しにくいものの言葉さえあれば、ボディランゲージや絵を駆使して伝聞は可能ってこった。

611 : [オーバーテクナナシー](#) : 2005/10/15(土)23:11:16ID:zoBVKCjp
【聞こえない声】

>>608

そうですね、実は英語でなかったとしたら無用言語ですね。
実際の歴史で見ても英語話す人が鉄も無い時代に赤道直下に来るとは思えず。
これで外の世界が史実を元にしていないフィクションかどうかも判別できそう。

それはともかく、とりあえず『【聞こえない声】』とか付けましようぜ皆さん。

612 : [録霊60 CcpqMQdg0A](#) : 2005/10/15(土)23:19:46ID:aZXELbCT
【聞こえない】

>>602

>正直言おう 長文ウザイ
根拠なくは、言えないからな。

>あなたが「こんなにしらべたんだぼくえらいでしょ」と自慢したいのはいいいんだがそれは悪かったな。
逆にこのような自己顕示欲の塊のような野郎でないとまとめサイトを公開しない。

>このスレではその技術をもってどうするか、のほうが重要
世代断絶による情報の消滅、恣意的な法支配を防止できる。
細かな解説はいらんというなら、この分野以外できないから心配ない。
教えられることはほぼ出し尽くした。

>文字の成立なんて神が「文字とは何か」の定義をして

>原始人の中の人「動物の絵を描いて絵文字をつくった」

>という書き込みがあれば十分

つまり、アルファベットをネ申々のくだらぬ争いで禁術化して、ヒエログリフから現実世界の文字の歴史をトレースをしたいのだな。

要求難度が上がることを憂慮しているのなら、そのような心配はいらぬ。
詳しく言えるものは詳しい解説、そうでないものはそうでなくいままで

やってきたらう。

613 : [録音60 CcpqMQdg0A](#) : 2005/10/15(土)23:20:39ID:aZXELbCT

【聞こえない】

>>607

>>608

こちらが英語で書き込むと原始人には白い人の言葉に聞こえ、
原始人が白い人の言葉を話すとこちらには、訛った英語に見えるというだけで、
白い人の言語 = 英語かどうかはよくわからない。

あと、英語は不得手で教えるのは難しいと思う。

こちらが教えるまでもなく、ウズメさんが広めてくれると思う。

614 : [録音60 CcpqMQdg0A](#) : 2005/10/15(土)23:22:05ID:aZXELbCT

【聞こえない】

>>610

2-222

>村の外から人がきただよ。

>言葉が通じなくてこまっただよ。

>身振り手振りで、なんとか話してみただよ。

2-511

>村に再び白い人が来た

>言葉が通じないが、ナナッシはなんとかコミュニケーションを採ろうとする

>

>

>

>ナナッシ「うーん、ウズメとは言葉が通じなくても話しができたのなのに・・・」

>

>

>

>ネ申と話せるものは、言語外の部分で通じているのかそれができたが

>今回はそうはいかない。

>身振り手振りで会話を試みると

ここから見るに普段は音声言語を話していて、身振り手振りは補助にすぎないと思われる。
でも、実際のところは、本人に聞かないとわからない。

【聞こえる声】

原始人さんたちは、声だけで言葉が通じますか？

夜の暗闇の中では話すことができなくなりますか？

615 : [録音60 CcpqMQdg0A](#) : 2005/10/15(土)23:41:53ID:aZXELbCT

最近、新規の物が無いとぼやいてたくせに何とかしない自分に反省。

『ソバ』は、茎と根が赤くて、白い花がさいて、黒い実をつける植物です。

http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/1/10/Illustration_Fagopyrum_esculentum0.jpg/200px-Illustration_Fagopyrum_esculentum0.jpg

実を砕いて粉にして、それに少量のお湯をかけ、箸でかきまぜて粘らせたものを
『そばかき』といいます。

塩や魚醤油で味付けして食べることができます。

人によっては、食べたり、触ったりすると気分が悪くなりますので、

そういう人は、食べないようにしてください。

616 : [オーバーテクナナシー](#) : 2005/10/15(土)23:52:01ID:nIkvD2b7

>>録霊60

あのこの遊びは掲示板を使っているわけで...
言語等についてあまり深くつっこんでいくと
さらに遊びの自由度が下がるわけで...

もうすこし又ルくやりましょうや

617 : [オーバーテクナナシー](#) : 2005/10/16(日)00:29:30ID:uqDJ7ij5

>>609

現在、村の外に作業所作って職人が移住する計画が出ている。
食料供給に関する問題が出ているが、
ナナッシがどうも陶器焼いてるだけで生活できているようだから大丈夫なんじゃないかと。

.....つまり移住するとしたらナナッシなのか？

618 : [オーバーテクナナシー](#) : 2005/10/16(日)00:30:15ID:9roXBdca

>>617

ブチ開拓者かw
そういうのもいいねw

619 : [オーバーテクナナシー](#) : 2005/10/16(日)00:37:59ID:DkfVeVMa

【聞こえない声】

とりあえず、主食は『米』でいいですよ。
うちら日本人だし。

620 : [オーバーテクナナシー](#) : 2005/10/16(日)02:38:11ID:MQyw6vPg

米は連作障害がない、肥料が少なくて済む、熱帯なら二毛作、三毛作も可能。いいところづくめ。

ただ水利が悪い所は無理。
麦、放牧地、休耕地の三圃制にしてもいいかも。

家畜は山羊もお勧め。乳、肉、毛、皮、角となんでも利用できる。
餌も穀物など不要で、雑草から樹皮までなんでも食べる。
ただ、豚の多産には負けるなあ。

大型哺乳類は川の対岸にいるということなのだから、どう捕まえ、どう連れてくるのがよいか、
ネ申の皆さんの意見はどうでしょう？

621 : [オーバーテクナナシー](#) : 2005/10/16(日)02:50:45ID:E0ChGa8X

春の繁殖シーズンに親牛を狩って
動きの遅い生まれたばかりの子牛を捕らえる

子牛くらいなら今の船でも何とか運べるかと・・・

食肉、牛乳、農耕・運搬の労働力、車輪が出来たら牛車など
食料メインの家畜と比べ優先度は牛が一番高いです

622 : [オーバーテクナナシー](#) : 2005/10/16(日)03:15:42ID:MQyw6vPg

牛は重過ぎるだろーなーと思ってたが、そっか、子牛のときに運べばいいのか。捕まえるのも簡単だし。

でも生け捕りにするには具体的にはどうするのがいいかな？落とし穴かな。

原始始人さんへ

『連作障害』

同じ作物を同じ土地で作り続けると病気に懸かり易くなり、うまく育たなくなること。

『三輔制』

畑を三つに分けてそれぞれに別の作物を植え、一年毎に順番に作物を変えて育てる方法。連作障害になりにくく、畑の土を豊かにする効果がある。

623 : [オーバーテクナナシー](#) : 2005/10/16(日)03:25:09ID:MQyw6vPg

× 原始始人さんへ

原始人さんへ

orz,,,

『二毛作』

一年に同じ作物を同じ畑で二回育て、収穫すること。三毛作は三回。

気候が適していて、連作障害に強い作物しかできない。

624 : [オーバーテクナナシー](#) : 2005/10/16(日)03:45:53ID:CyUpVeRI

【聞こえない声】

>>616に同意。

とりあえず基本的なアルファベットは教えたんだからもうそれでいいんじゃないか。

細かい部分は原始人が教えてくれと言ったら教えればいいだけの話だ。

そんな事より原始人に文字文化を浸透させる事と具体的な使用方法を考えようよ。

ナナッシとウズメは覚えるだろうけど、そうそう他の原始人に文字文化が定着するとは思えないし。

現状、必要も余裕もないのに労力をかけて文字を覚える訳がないし、使い道もない。

まず必要だろうと思われるのは、田畑の耕地面積と作付け量と収穫量、それぞれの日付、

家畜の生産量や狩の獲物や採集物の量、その他加工品の生産量と村の人口の記録、

需要に応じた計画的生産が可能になるので食糧事情の改善にも繋がる。

またマーケットでの備蓄食料などの在庫の管理や交換比率の記録ができれば、

所有の概念を推し進め、貨幣経済への移行の足がかりになるのではないかと。

これらの記録を一部の人間にだけでもいいので普及させられれば、少なくとも上で挙げた事物に対応する単語の文字ぐらいは覚える、かも。

ただ、これだと文字の記録というより数量の記録だから、項目と数値が記録できれば良い訳で、

それだけを覚えるのなら象形文字等の表意文字の方が一見して判りやすく良いのかも。

もう一つの方向性としては、特定の小集団に記録を管理してもらうというのはどうか。

上述した生産記録等のほかに、歴史や神話、これから出来るだろう規則なり法律を

端から記録してもらって、ついでに法の執行や生産計画の取りまとめなども任せる。

要は知識階級かつ指導者層を作ったらどうかということなんだけど、暇をかこつけてる

モラーラと聖女信仰集団あたりに任せれば神権政治が出来るのではなからうか。

で、問題点がいくつか。まず記録媒体がない。

パピルスはちゃんとした製法を伝えてないし、原料の葦も不足気味らしい(>>460)

木簡、竹簡、粘土板も誰も教えてなかったはず。

それから「暦」を作らなければ日付も記録できないし、度量衡も必要なものは教えなければならぬ。

まあ、記録技術を教えるってのは、文字を教えればいいってだけの話じゃないやね。

文明初期の識字率なんて相当低そうだ。

625 : [オーバーテクナナシー](#) : 2005/10/16(日)03:54:25ID:SiGJ/ph+

【聞こえない声】

大型哺乳類は子供をかつさらって育てる。当然オスとメス数頭づつ。
農耕用に牛と馬がいいかな、食糧増産に使える。
でもえさをどうするかな？

626 : [オーバーテクナナシー](#) : 2005/10/16(日)03:56:07ID:SiGJ/ph+

【聞こえない声】

だー、書き込む前にリロードすればよかった。

627 : [オーバーテクナナシー](#) : 2005/10/16(日)03:58:45ID:ecUjZl8T

>>623

同じ作物だと二期作で違う作物が二毛作じゃなかったっけ？

628 : [オーバーテクナナシー](#) : 2005/10/16(日)04:09:48ID:voETN3hd

【聞こえない声】

普通の牛でも泳がせれば川や海は渡れるけどね。
やっぱり子牛から育てないと素直に飼われてくれないでしょうね。

そういえばこの村には狼とか犬とか居ましたけど、どのぐらいに増えてるんでしょうね。
数が揃えば犬を指揮するだけで大体の狩りや捕獲ができそう。

629 : [オーバーテクナナシー](#) : 2005/10/16(日)04:13:57ID:voETN3hd

【聞こえない声】

餌は準備できるまでは藁とか背の高い草でいいんじゃないだろうか。
子牛だったら、先にヤギの乳とか欲しいよね。

630 : [オーバーテクナナシー](#) : 2005/10/16(日)04:36:49ID:C6rIONeA

主力穀物は木材加工がそこそこ発達するまでは麦のうがよくない？

631 : [オーバーテクナナシー](#) : 2005/10/16(日)04:48:10ID:LBL7SY2c

【聞こえない声】

>>630

米も麦も手間は殆ど変わらない。

でも、養える人口は米>>>麦

632 : [オーバーテクナナシー](#) : 2005/10/16(日)05:01:28ID:C6rIONeA

>>631

マジ？

前にためしで庭でやったことあるんだけど

麦はそだったけど 米はまいた量と同じくらいだったよ

633 : [オーバーテクナナシー](#) : 2005/10/16(日)06:06:35ID:LBL7SY2c

>>632

現在の日本は種籾一粒で小麦は50倍、米は140倍。

作付面積ベースだと米は小麦に対して二倍の収穫。

ちなみに、痩せた土地(この村の畑とかヨーロッパ)で原始的農法だと、小麦は良くて3倍、米は7~25倍。

この米の収穫量は水稲の場合で、陸稲だと小麦よりややマシ程度かな？

ちなみに水稲の大きなメリットは>>620氏が説明されています。

634 : [オーバーテクナナシー](#) : 2005/10/16(日)06:39:07ID:wcTlpPYr

>>617

> 村の外に作業所作って職人が移住する

奇襲に遭ったら真っ先にやられそうなポジションだな。
職人が死んだり誘拐されると技術的衰退はデカイぞ~。

635 : [オーバーテクナナシー](#) : 2005/10/16(日)07:37:15ID:MQyw6vPg

>>627

……………全くおっしやる通り……………。

ご指摘ありがとうございます。

原始人さんごめんなさい。

>>634

>>193ネ申の言う通りなら今度クッパ、アミーガがやって来た日が最後通牒、開戦日になるかも。

636 : [オーバーテクナナシー](#) : 2005/10/16(日)09:28:09ID:SiGJ/ph+

原始人さんへ

牛、馬、の捕まえ方

縦5キュービット、横10キュービットの網（小さいかな？）を3枚ほど用意してください、魚を捕る網と同じように作ったものでいいです。

この網を木と木の間に広げ横に3枚並べて張ってください。

後は動物たちを網の方に追い立てるだけです、大きな声を上げたりして驚かせましょう。

網に絡まり動けなくなったところを仕留めてください。

子牛などの子供は殺さずに連れ帰りましょう、村で飼って育ててください。

乳を採ったり畑仕事を手伝わせたり物を運ばせたり非常に便利な動物です。

オスメス捕まえて繁殖させると次回から危険を犯さなくてもすみますよ。

【聞こえない声】

少しの間、動きを止められれば何とかなるだろうと思いました。

落とし穴より労力が少なく確実かと。

家畜小屋とか作らなきゃいけないなあ。

これで食糧増産が可能かな？

637 : [オーバーテクナナシー](#) : 2005/10/16(日)10:55:15ID:uqDJ7ij5

【聞こえない声】

>>636

野良を飼いならすのは無理だと思うなあ。

繁殖期に乳離れした子供を捕まえたほうがいいと思う。

638 : [オーバーテクナナシー](#) : 2005/10/16(日)12:29:54ID:voETN3hd

原始人さん、このような植物を見た事はないでしょうか？

<http://homepage2.nifty.com/calendar/vege/Corn.htm>

これは『トウモロコシ』と言う植物で、種を撒いておけば簡単に収穫できます。

<http://www2.odn.ne.jp/~had26900/medplant/sonota/morokoshi.htm>

『モロコシ』こちらにも簡単に栽培でき、大量の実が取れます。

どちらも今後必要になるかもしれないので一応調べておいて下さい。

639 : [死者の代弁者](#) : 2005/10/16(日)12:40:22ID:D/VDKLLz

【聞こえない声】

誰でも自分の専門分野には、ほかよりうるさくなってしまうものです。

「に詳しい」を「にうるさい」と表現するのはそのあたりじゃないかと思います。

私もつい、ロープウェイの強度なんかを考えてしまいます。我ながら、うるさいですね。

（まあこれは、橋を作る方向へ誘導したいという個人的な希望も…ちょっと露骨すぎましたが）

録霊60様が「言葉にうるさい」のは、頼りになることだと判断すべきかと思います。> ネ

申々

しかし専門外の人から見れば、興味のない長文になりがちであることも事実でしょう。

何も知らない人（ということになってる原始人）に技術を教えようとする、長文は避けられません。

なにしろ伝えたい情報量が多いのですから、文を短くするにも限りがあります。数千文字の長文にうんざりする人もいるのは仕方ないですが、技術書は100万文字を超えるなど日常茶飯です。

長文を否定しては、このスレが成り立ちません。

以上を踏まえて、録霊60様にお願ひがあります。

あまり細かく既出の文章を引っ張りすぎると、中の人に対する揚げ足取りになる恐れがあります。

「中の人にそこまでの負担をかける気か？」という意見がありましたが、そういう意味だと思ひます。

逆にいえば、この手法は中の人への言外の要求として使うことも出来ると思ひますが...。中の人負担を増やしかねない”厳密な解釈”より、”善意の解釈”をお願ひしたいのです。

【ないしょ話つづく】

640 : [死者の代弁者](#) : 2005/10/16(日)12:41:48ID:D/VDKLLz

【ないしょ話つづき】

たとえば、原始人たちが多くの論理的概念を使っていることについて、巫者を通じていることを善意の解釈につなげたい。

どのような言語をも短期間に習得する能力は、すなわち「言語によらず論理的概念を構成する能力」を伴うと思われまふ。(凄能力だ！)

我々は巫者を通じて話を聞いているので、巫者が概念的な補足を行っていると思ひできないでしょうか。

また、生活に余裕が出てきたために、村のあちこちで「新しい論理的概念を使う余裕」が生まれているのかもしれない。

原始人さん達は知識はないけど、思考力においてネ申に劣るわけではないです。

我々の世界でも、どこかの時点で起こったことです。

特に、富めるモラーラや柔軟な子供の間でそのようなことは起こらないでしょうか。(ということにできないでしょうか。)

たとえば”論語”においては、孔子が当時の中国人を大きく凌ぐ論理的概念を語り、それを他者に伝えられずにいる場面があります。

このように解釈すると、「いまだ言語は未熟だが、新しい概念が生まれてきていて、言語を強化する必要に迫られている」という状況が出現します。(笑)

そういう視点で、私は改良日本語というものは考えられないかと思ひているのです。

ここまで論点を引っ張ってきておいて言うのも何ですが、私には語学的な能力はあまりありません。

録霊60様にはそのような能力がおありであることは既に見せておられるわけで、私としては期待せずにはおられないのです。

【ないしょ話おわり】

641 : [録霊60 CcpqMQdg0A](#) : 2005/10/16(日)13:50:51ID:rQq+p5yi

>>624

あなたのいうことは最もだ。

まずは今ある材料で作れそうな記述媒体を紹介することにする。

>原始人さんへ
文字を書き記すことができるものを紹介します。

『粘土板』

水ひなどで小石を取り除いた粘土を板の形にしたものを『粘土板』といいます。
硬くて細く鋭い木か骨の棒で文字を刻みます。
掟や神話など重要なものの場合日干しにして焼き、
そうでない場合単に陰干しにして乾かしてください。
これは、持ち運ぶに不便ですが、数千年たっても残るほど長持ちします。

『竹簡』 http://homepage3.nifty.com/basaranihonshi/maki3_thumb_11.jpg

竹を一寸の半分ぐらいの幅に割った物をたくさん作ってください。
それらを同じ長さ(1尺)に切りそろえ、青くない側をナイフか石で削って平らになるように
してください。
これは『竹簡』といって文字を書き記すことに使います。
長い話を書く場合は、何本も使います。
後でそれらを順番に並べて、一本ずつ紐で結んでばらばらにならないようにしましょう。
しまうときは、巻いておきましょう。

上の物に似た生活用品もついでに紹介します。

『簾』葦または、細かく裂いた竹を紐で一本ずつ結んだもの。
家の入り口にかけて日よけになります。
葦の長さは、家の入り口にあわせてください。

正式な『パピルス』を作るには、『パピルス(植物)』が必要です。
見つけたら教えてください。

<http://www.nilestory.co.jp/papyrus1.jpg>

642 : [オーバーテクナナシー](#) : 2005/10/16(日)19:39:56ID:C6rIONeA

>>633

収穫量のことじゃなくて、手間のはなし
田んぼはめっちゃめっちゃ手かかるよ。
同じ面積で同じ手間なんてことは無いだろ

手間を補う農具も無いし、農具を作る加工技術も無い。
だから今は丈夫であまり手間のかからない、麦。

というか田んぼは、まだハードルが高いな
って話し前にも出なかったっけ？

643 : [オーバーテクナナシー](#) : 2005/10/16(日)20:49:38ID:Vk5ZKxr5

そういや水田は実験的にやってたみたいだけど、成功したと言う話も無しに
取引事情見ると米がいつのまにか流通してるね
もしかして陸稲なのかな？それとも水田はすでに成功してる？

644 : [オーバーテクナナシー](#) : 2005/10/16(日)20:59:25ID:voETN3hd

【聞こえない声】

米も水稲でなく陸稲でしたら手間はかからないですよ。
米が手間がかかるって言うのは水稲で病気になりやすかったりするからです。
あと、日本の気候の問題ですね。台風とか梅雨とか過剰な温度変化とか。
日本も古くは陸稲ですし。

645 : [オーバーテクナナシー](#) : 2005/10/16(日)21:03:22ID:Vk5ZKxr5

あと、農具を作る加工技術はないというけど、鋤や鍬は既に有りますね
前に車輪を作る加工技術は無いと思って話してたら

過去ログに車輪作ったと言う話が出てきちゃったし
しかも原始人の困ってる部分が丸い木の円盤を作れるかどうかじゃなくて
円盤はあっさり作れちゃったけど、正確な中心に穴をあけられないだったし
過去ログよく見て、既に有る物は有るとして話をしないと
技術が行ったり来たり繰り返しちゃってどうしようもないのでは

それと、主要穀物論議が活発な所水を差す様で申し訳ないんだけど
今現在原始人側から食料が足りないとか言う話があったっけ？
こちらで勝手に足りないはずだ、で話しすすめてない？
キノセイだったら申し訳ない

646 : [オーバーテクナナシー](#) : 2005/10/16(日)21:18:57ID:voETN3hd

【聞こえない声】

ええ、足りないという話は原始人さんの側からは出て無いですね。
死者の代弁者さんの>>520のレスから食糧問題に発展してるだけですね。
これを見ると、いかに食糧を増やすかじゃなくいかに職人の為に食糧を確保するかのうよ
うで。
余剰食糧を作る事より、保存方法や食糧の上納システムそのものを語らなくてははいけない
ようです。
人口の増加を更に超える食糧生産が確保されるのが理想ですけどね。

647 : [オーバーテクナナシー](#) : 2005/10/16(日)21:37:46ID:voETN3hd

【聞こえない声】

加工道具もないのに始めの方で結構な数の道具が作られてるんですよ。
実際、サヌカイトや黒曜石の道具で精密な作業も結構なんとかなる筈なんですけど、
確か途中で原始人さんの側から精密な加工ができる道具がない的な発言があったような。
それ以降精密な木工品は作れない事になって、金属製品の作成に励んでいる所ですね。

ノコギリがないのは事実なので、青銅使っても作らないといけませんけど。
木を有効利用できない以外は結構な水準にあったと思うのですが。

648 : [オーバーテクナナシー](#) : 2005/10/16(日)22:07:16ID:sWiWviYU

>646

主要穀物を決めて欲しいっていう提案が
スレ1からほったらかしになっていたの
早く決めようよ！って事だったのでは・・・。

あと、主要穀物を決めないせいで
止まっているイベントもあるんじゃないの？

649 : [オーバーテクナナシー](#) : 2005/10/16(日)22:29:39ID:XFjqTluO

【聞こえない声】

とりあえず、一つ一つ解決していきましょう。

1. 主要穀物を決める。
 2. 決まった穀物の管理保管方法を教える。
 3. ナナッシ以外の職人を増やす。
 4. 増えた職人達の力を使って道具や施設の種類と数を増やす。
- この順番で決めていきますか？

650 : [初期型](#) : 2005/10/16(日)22:37:42ID:WIELg4xS

【聞こえない声】

たしか、以前主力穀物を決める投票をしていた記憶があるんだけど、
決まってませんでしたっけ？まとめスレ探してんだけど見つかんなくて・・・