

[前100](#) | [トップ](#) | [次100](#)

251 : [録霊60](#) CcpqMQdg0A : 2005/09/23(金)14:11:31ID:SqNVof8r
久しぶりにNDC更新ただよ
まとめサイト [tp://www2.atwiki.jp/rokurei60/pages/1.html](http://www2.atwiki.jp/rokurei60/pages/1.html)

昨日、『電車男』の旅立ちのくだりで泣いてしまいましたが、
原始人さんたちの旅立ちはいつになるのだろうか？

PCの前に座って電子掲示板をみるナナッシに
「もうお前は原始人じゃないんだ。
これからは、お前がネ申として困っている原始人たちを救ってくれ！」
といえるころには、たぶん1もウズメさんも私もこの世にはいない気がする。

しかし、このスレに出会えた運命に感謝しています。

252 : [オーバーテクナナシー](#) : 2005/09/23(金)14:58:56ID:BbDaLZV8

ナナッシさん、こんばんは
今回は『風車』という便利な装置をお教えします。
<http://www2.atwiki.jp/rokurei60/?plugin=ref&page=%E3%81%8A%E7%B5%B5%E3%81%8B%E3%81%8D%E6%8E%B2%E7%A4%BA%E6%9D%BF%2F%E3%81%8A%E7%B5%B5%E3%81%8B%E3%81%8D%E6%8E%B2%E7%A4%BA%E6%9D%BF%E3%83%AD%E3%82%B0%2F10&file=1127452841.png>

(まとめサイト内お絵かき掲示板10番 2005-09-23 14:26:10)
まずは、ナナッシさんの家の近くの風の強い場所にこちらの絵のように竹を縄で縛って組んでいきます。
肌色のカーブした部分は細く割いた竹を使って下さい、曲げ難い場合は火で炙りながら曲げると簡単に曲がります。

斜線の入った部分に皮を取り付けてください。
真中の棒の下には、できるだけ表面が平坦でツルツルした石を置いて下さい。
真中の棒の下の方には表面に斧で斜めにいくつか傷を付けておいてください。

羽根が風を受けて真中の棒が回転を始めたら大成功です。
風車に色々なものを組み合わせれば、多くの加工作業が風の力でできるようになります。

253 : [オーバーテクナナシー](#) : 2005/09/23(金)15:06:25ID:g2+J42LF

>>115
うう、弱いとは聞いていましたが・・・読んで悲しくなりました。
戦車より前に大八車の実用化をめざさなくては、これで砂鉄や珪藻土などの輸送も一気解決です。
でも、珪藻土は川の向こうだから、これが通れる強度の橋がほしいな。

>>241
臭い女性、好きですよ。
よく働いた勲章みたいなものですよ。ぬかみそ臭い女ってことばも後の世には出てくるくらいです。
「勲章」って言葉定義されてないですね。偉いことをした人に記念にあげるものです。

254 : [オーバーテクナナシー](#) : 2005/09/23(金)15:33:53ID:7sYVM7t/

【聞えない声】
録霊60さん、お疲れ様です。

白い人の名前の元ネタについて

クッパ：おそらくNECの「98シリーズ」のこと
アミーガ：パソコン界の名門「アミガ」のこと

昔々の日本と世界の標準機。手ごわいぜ！

255：死者の代弁者：2005/09/23(金)16:24:07ID:Y69Sx4JK

【聞こえない声】

録霊60さん、いつもありがとうございます。

さっそく見直してみて、白砂糖が既に定義されてたのに気付いてしまったですよ。
糖蜜ももうあるしorz

>>254

なつかしいなー。アミガ欲しかったっす。買えなかったけど。
じゃあ、次はヒットとビットとか（弱そう？）

プロジェクトXのDVDは見つけましたが、先に電車男の録画を見てきます。

【ないしょ話ここまで】

256：オーバーテクナナシー：2005/09/23(金)18:40:50ID:Xuw2gpEk

カバは縄張り意識が強いので、近寄れば当然おそってきます。
近寄らなければ、大丈夫です。

257：オーバーテクナナシー：2005/09/23(金)18:47:04ID:d1tzIM/4

<http://www2.atwiki.jp/rokurei60/?cmd=upload&act=open&pageid=121&file=1127468024.jpg>

足踏み式のふいごの図解を載せてみました

左の絵は組み立て仕組みの絵で、上の6つの三角の物は釘（木釘）
丸太は板の乗る部分を少し削って、板と丸太には石錐で穴を開け、釘で固定します
地面を図のように掘り、板と丸太をはめ込みます。
右の絵はその仕組みを横から見た図です。
赤いのが弁で青い矢印が空気の流れです。

こんなに綺麗には加工できないかもしないけど
大体のイメージということで

地面に絵のような穴を掘って、弁を設置します。
外へ繋ぐ管は太い竹の節を抜いた物を使用します。
管が地中に埋まっているのは延焼を防ぐためです
曲がった部分の管の接続は、竹の切り口を合わせて布を巻き
粘土か漆喰かモルタルなんかで固定すると思います。
下の管の先が炉へ繋がります。

258：257：2005/09/23(金)19:54:42ID:d1tzIM/4

上で説明した足踏みふいごを作るときの注意点は、空気が漏れないようになるべく隙間を作らないように作る事です

板と板の隙間は、木屑ににかわを混ぜて詰め込んでしまえば良いと思います。

穴と板の間は、板が水平の時はもちろん、板を押し下げた時の隙間も注意して掘って下さい
丁度都合よい事に村の地面は粘土質らしいので、うまく盛ったり削ったりすれば調節できると思います。

穴の縁はなるべく踏まないように、縁にも板を敷いて置くと良いかも知れません

http://www.mahoron.fks.ed.jp/taiken/03/tetsu_1.htm

ここ、おもしろいです。

小さなたたらを作って、鉄を作っています。

259 : **オーバーテクナナシー** : 2005/09/23(金)21:21:29ID:Xuw2gpEk

【聞こえない声】

製鉄ですが、この瞬間「たたら法」の応用？で壺に砂鉄と木炭粉を入れ、陶器と一緒に焼いてみるのはどうでしょうか？

砂鉄があまり取って来れなかったようですし、試しにやってみるにはいいのではないかと思います。

<http://web.kyoto-inet.or.jp/people/sugicom/kazuo/neta/bake28.html>

260 : **オーバーテクナナシー** : 2005/09/23(金)23:13:58ID:xb/TpkXv

【聞こえない声】

カバってアフリカで一番人的被害出す動物だしね・・・

人間と生活圏が被ってるせいか、よく襲われる。

あの巨大な牙で噛み付かれたら死んでしまう。

261 : **聖女** 9RaBw0NoLw : 2005/09/24(土)10:08:10ID:gGOnCCE6

製鉄に至るのが10月になるとは、最初は思いもせませんでしたー……。

262 : **Kひげ** : 2005/09/24(土)12:17:39ID:FLSsbILr

しかし原始人に製鉄を教えたら

1万円後の、現代人はどんな進んだ鉄が

使えるのかな～～。

たたら鉄でやたらと刀ばっかり作っていたりして。

263 : **オーバーテクナナシー** : 2005/09/24(土)12:54:11ID:IfGfNJ2w

アニオタとの戦いによって、混沌から昼夜、陸海、動植物をつくり

人間に知恵と力の象徴『尖頭器』をあたえて海に眠ったはずの

「光から生まれた純白の乙女」が降臨。

ということで、聖女教会祭りか。

そういえば、モラーラは聖女様の言葉を直接聴くことが出来ないわけで、

ナナッシが恣意的に「聖女様のお告げだよ」といえば、

オーリーブ油の製法の独占という対価を与えなくても、聖女教会の労働力を

提供させることが出来るかも。

264 : **オーバーテクナナシー** : 2005/09/24(土)12:58:17ID:mmmKAMrf

【聞こえない声】

そういえばレンズの概念も製法も知らんのに、

目がねっ娘のことは知ってるんだな、モラーラ。

265 : **オーバーテクナナシー** : 2005/09/24(土)14:17:05ID:IfGfNJ2w

NDCをみると『掟』(決まり)が揚げ物禁止と泥棒しかないのですが、

やってはいけないことが他にもたくさんあります。

『殺人』人を殺すつもりで殺すことです。

これをした者は死んでもらうか一生奴隷生活ぐらいの戒めが必要です。

やむをえない事情があっても最低でも三年は奴隷生活です。

『傷害』人に怪我をさせるつもりで怪我をさせることです。

これをした者は、10年以下の奴隷生活、または未来技術村の普通の人が1月半でとれる

ぐらいの食べ物やそれだけの値打ちのあるものを取り上げる戒めが必要です。

『傷害致死』怪我をさせるつもりで、殺すつもりは無いのに殺してしまうことです。一生ではないにしろ、最低でも2年は奴隷生活との戒めが下ります。

『過失致死』殺すつもりも怪我をさせるつもりも無いのにうっかり殺してしまうことです。2月半の富をとりあげる戒めが必要です。

『過失傷害』怪我をさせるつもりも無いのにうっかり怪我をさせてしまうことです。1月半の富を取り上げる戒めが下りますが、怪我をした人が許すのなら戒めは必要ありません

『いくさ』(既出?)の時や『罰』(おしおき)を下す際は、特別に許されます。

266 : オーバーテクナナシー : 2005/09/24(土)17:09:13ID:mkm4+c1R

【聞こえない声】

うわぁ『奴隷』なんてワードが...

所有物の概念もはっきりしてないですし、個人の富も認識されてない感じですよ。

収穫した穀物なんかも一箇所に集めてるようですし。

物々交換はしてますけど、これは所有にあたるのか分配にあたるのかは微妙ですね。

スーパーマーケットというのがあるようですが、

食品や物を別のものに交換してもらう為の市場みたいなものみたいですね。

貨幣がなくても上手くいっているようなので、交換レートのようなものがあるのでしょうか。

唯一、モラーラ達は独占して作った油をモラーラ達の所有物という風に見ているようです。

【ないしょ話ここまで】

『奴隷』村の所有物として村の為に働きます。誰かだけが得をするように使ってはいけません。

『冤罪』悪い事はしていないのに、犯人として扱われる事です。

誰かが嘘をついて誰かを犯人にしたとわかった時には、その罰を嘘をついた人が受けます。

『裁判制度』がありませんので、悪い事をした村人は村の為に働いて許してもらうという事にしてください。

食べ物やそれだけの値打ちのあるものを取り上げる場合も、取り上げた物は全て村の皆のものとして扱います。

怪我をしてしまった人やその家族は村のみんなで助けてあげてください。

殺人をした人が居ても、殺してはいけません。

後で冤罪だったとわかってても死んでしまっていてはどうにもなりませんから。

267 : オーバーテクナナシー : 2005/09/24(土)19:36:43ID:IfGfNJ2w

『奴隷』とか悪い人から取り上げたものをどう使うかを定めるためにも、

会合の必要性は増しますね。

やらせる仕事は、狩りとか漁とか採集だと逃げられてしまいますので、

柵に囲まれた畑で働かせるか、洞窟や小屋でいろいろな物づくりをさせることになるでしょうね。

『逮捕および監禁』悪いことをしたのでもない人を捕まえる、またはどこかに閉じ込めることです。

そういうことをした人は、三ヶ月以上5年以下の奴隷生活です。

『逮捕等致死傷』人を捕まえたり、閉じ込めたりして、さらに怪我をさせたり殺したりすること。『傷害』の罪よりも重い戒めが下ります。

『放火』建物や船、物に火を放つことです。状況によって罪の重さは替わります。

『現住建造物等放火』人がいる建物、船、洞窟を燃やすつもりで燃やすことです。これはとても悪いことなので死んでもらうか、一生または五年より多い奴隷生活という戒めが下ります。

『非現住建造物等放火』人が住んでなくて、燃やしたときに人がいない建物、船、洞窟を燃やすつもりで燃やすことです。これをした人は、一生ではないにしろ2年以上の奴隷生活をさせられます。
ちなみに、燃やしたものが、自分のものだった場合は、6ヶ月以下7年以上の奴隷生活で、さらに、特に他人に迷惑にならなかった場合は、戒めは下りません。

268 : オーバーテクナナシー : 2005/09/24(土)19:44:52ID:IfGfNJ2w

大事なことを話します。

会合で『掟』が決まる前に、その掟を破ったものがいたとしても罰してはいけません。これを『法の不遑及』といいます。
もしこれが守られないと、人を陥れるのは簡単です。

あと、会合で出来た掟はみんなにきちんと話してください。
これを『公布』といって、これをしないと知らないうちに悪いことをしているということになってしまいます。
掟の目的は、悪いことはしてはいけませんということなので、悪いこととは何かを知ってもらわないとやめてもらうことは出来ません。

269 : 死者の代弁者 : 2005/09/24(土)21:52:43ID:2ZI35ADj

【聞こえない声】

あっ、なんだか楽しそう。
(プロジェクトXはまだ見てない)
【ないしょ話ここまで】

『緊急避難』

殺人は悪いことですが、殺さなければ自分が死ぬとわかっている場合は別です。
この場合は罰を与えません。
ただし、あとで殺さなければ死ぬような状態だったということを証明しなくてははいけません。

『正当防衛』

誰かに傷つけられそうになったとき、身を守るために相手を攻撃することです。
これも罰を与えません。
ただし、身を守るために最低限必要なだけしか相手を攻撃してはいけません。
やはり、あとで自分が危なかったとすることを証明しなくてははいけません。

『過剰防衛』

攻撃から身を守るために必要な以上に、相手を攻撃することです。
要するに、正当防衛の範囲を超えたやりすぎです。
これは傷害や殺人の罪より、少しだけ軽い罰を与えます。

このあたりは掟の悪用や、掟を厳しくしすぎて困ったことになるのを防ぐための決まりごとですね。

270 : オーバーテクナナシー : 2005/09/24(土)22:05:26ID:hNGc9WVD

>>265

『正当防衛』を加えないと、襲ってくるやつは人じゃないとの法解釈がリアル歴史のようにできちゃう。
それと貧しい世界では自分はどうなっても誰かの為に、なんてのも多くなるから『連帯責任』を設ける必要ありかも。

271 : オーバーテクナナシー : 2005/09/24(土)22:40:53ID:sZBcHV7e

【原始人さんへ】

罪と罰に関する概念が多く教授されてますが、
罰を与える主体、ようするに政府だの王だの裁判官だのの概念がまだ未発達なので、
ある程度強い権力を持つものが生まれるまではこれらのことを実施しないようにしましょ
う。
恣意的な判断で人を裁く恐れがありますので。
せめて村長が決まるまでは、告知するだけで実際にこれらを適用するのは止めましょう。

272 : オーバーテクナナシー : 2005/09/24(土)22:48:30ID:sZBcHV7e

【聞えない声】

何の名において罰を下すのか？
神の名において？ 王の名において？ 人道において？ 法において？
一体誰が罰を下すのか？
なぜそれが罪なのか？ どうしてそのような罰を下すのか？
理由も説明せずに罪と罰の解釈ばかりを説明しても、ただ暮らしが窮屈になるだけ。
せめて「目には目を、歯に歯を」のようなドクトリンを説明したほうが良いのではないかと。

273 : オーバーテクナナシー : 2005/09/24(土)23:08:06ID:mkm4+c1R

【聞えない声】

とりあえず、教えるだけ教えておいて保留にしませんか？
ネ申側の法の必要性の話し合いが先に欲しいです。

今現在まだ、普段から皆の為に働いてる皆の為に働いてる人ばかりです。
争いがあっても母ちゃん連中にたしなめられてそれで解決するでしょう。
現状は全て話し合いによって事件が起こる前に大体の問題も解決できます。
殺し・盗みを禁止し、現状で裁くのはネ申の仕事としましょう。

274 : オーバーテクナナシー : 2005/09/25(日)00:14:21ID:e6Hzr1Xl

【聞えない声】

原始人@初代1さんに無用な苦勞をかけた気がします...申し訳ないです。

個人の所有物や対価云々なんて言ったらナナッシさんが必要な時に人手を集められませ
んし。

新しい技術や道具を村人全員に伝えるのにも苦勞するようになりますね。
村人、20%減って160人ぐらい...？ しか居ないんですから、無駄は省かないと。
村人の統計を取って、仕事の振り分けやなんかをもっときちりとしておきたいですね。
村の備蓄の管理もきちりして、問題無ければ給食制にしたいな。

275 : 死者の代弁者 : 2005/09/25(日)00:43:05ID:L6NHG9NN

【聞こえない声】

罰については村の名において、というのも可能でしょう。
今のところ、直接民主主義が可能だし、話し合いの場ができれば、それが村の総意みたいな
もんですから。

>>267

具体的な量刑まで指示すると微妙ですね。

たとえば、死刑の禁止とか。

原始人さんの世界では、我々が当然のように享受する『生存権』すら保証されないわけ
ですよ。

終身禁錮が可能なぐらいの社会じゃないと、死刑の禁止は無謀です。

>>273

原始人はナナッシさんを通じてネ申の話を聞いているわけで、
ナナッシさんが恨まれちゃったりしないですかね？

ナナッシさんは権力とかあるわけじゃなさそうだし。

むしろ議会をちゃんとやれるように教えてあげて、行政・司法・立法すべてやらせるのは

どうでしょう？

直接民主主義に近い状態だから、三権分立は無用だろうし。

>>274

原始共産制社会だから、すでに実質上の給食制みたいなもんじゃないでしょうか？

今日は食うものがないよ、誰か分けて～、って言えば分けてもらえるみたいな。

でっかい家族みたいなイメージかな。

【ないしょ話ここまで】

276：オーバーテクナナシー：2005/09/25(日)04:14:17ID:CaOE9KO2

砂浜の砂を混ぜて焼き物作るといいよ。

珪藻類の死骸がたくさん含まれてるから耐熱・断熱に富んだ焼き物が作れる。

277：オーバーテクナナシー：2005/09/25(日)09:10:08ID:LCUQ/14I

たしかに珪藻類の死骸がたくさん含まれてる砂ならば耐火性能を期待できるけど

砂をたくさん混ぜると焼き物の強度が低下してしまう

砂の量を減らすと耐火性能が無くなってしまう

耐熱・断熱と強度を併せ持たせるには

砂を石臼等で粉末にする必要があるのでは・・・

・・・だったら珪藻土使えばいいじゃん、て話になってしまいます

278：オーバーテクナナシー：2005/09/25(日)10:06:22ID:rN/bGPbz

>272

Q.何の名において罰を下すのか？

A.会合、つまり村の名において

Q.一体誰が罰を下すのか？

A.会合の人々、つまり長老と母親衆。

奴隷の管理は、腕っ節の強い男になると思います。

Q.なぜそれが罪なのか？

A.家に火をつけられたり、苦勞して作った油を取られたり、怪我をさせられたり、

殺されたりというのは、いやな思いをするものです。

自分が嫌がることは人にもやっけてはいけません。

Q.どうしてそのような罰を下すのか？

A.村の平穩のため、人々に何をするとどのような罰が下るかを知らせることで

悪いことをすることを思いとどまらせ、悪いことをしてしまった人には、

この罰の重さによって再び悪いことをしたいと思わせないため。

279：オーバーテクナナシー：2005/09/25(日)10:49:14ID:rN/bGPbz

『正当防衛』が成立する条件について

『急迫性』現にその場で、相手が殴りかかってきたとか、槍を持って襲ってきたなど危機が間近に迫っていることです。三日前に切りつけられたからやりかえしに行ったとか、10年後に殺されそうだと思って殺しに行くという場合は、正当防衛は成立しません。

『防衛の意思』自分や他人を守ろうと思うことです。殴ってきたのでこれは絶好の機会だと思って嬉々として殴り返すというのは正当防衛ではありません。

『やむを得ずした行為』自分や他人を守るために仕方なくしたということです。

つまり、やりすぎは過剰防衛になりますよということです。

ただ、緊急避難と違って悪い人との戦いですので、殴りかかってきたので反撃したら偶然相手が転んで頭を打ってしまった程度ではやりすぎに成らないことが多いです。

『過剰防衛』について

『質的過剰』相手が棒で殴りかかってきたのにこっちは槍で刺したという場合。守る側が、よぼよぼの老人か小さい子供でもない限りやりすぎです。

『量的過剰』相手が一発殴ってきたのに対しこっちは10発殴ったというのは、やりすぎです。

過剰防衛は、守る側が怖がって驚いて慌てたというように、会合の方々が

これは仕方ないかなと思ったら罪を軽くしてやってください。

280：オーバーテクナナシー：2005/09/25(日)11:01:10ID:1A3d6WoI

【聞えない声】

公的奴隷や徒刑囚など、公の管理に委ねられた人間を養えるほどに社会的な富の蓄積が為されているかと言えば、甚だ疑問である。

そもそも『公』とは富の蓄積と再配分機構であるが、
再配分できるほどの余剰生産能力、および社会的富の管理能力は、
未来社会村にはいまだないと言わざるを得ない。
社会的富の管理者（それを王とするか議会とするか、はたまた官僚機構とするかはともかく）を置き、
1：『法』による保護
2：『律』による管理
3：『税』による社会的富の蓄積
以上3点を整備するまで、『刑』の導入は停止するべきだと考える。

281：オーバーテクナナシー：2005/09/25(日)12:44:43ID:rN/bGPbz
となると政府みたいなのを機能させるためにもいっそうの富の蓄積が必要ですね。
川森火山森石
川森石膏森炭
川森森森森
川草村畑丘
川草草草草
海海海海海
地理関係を簡単な図にするとこうなるらしい。
畑を丘の側に広げると水を運ぶのが難しいということなので、丘にも水路があるということですね。
果樹や麻を丘で育てて、今の畑における穀物農地を増やすだけでも生産性があるかも。
あとは、下流側にも水路を作って村と畑を南に広げるという手もありますよ。
火の山の反対側、そして川の向こうにも水路を作れば、村と畑が出来ますが、舟や橋が未発達なので疎遠になるかもしれません。

282：オーバーテクナナシー：2005/09/25(日)13:39:10ID:LCUQ/14I
「奴隷」って言うとなんか頭悪そうに聞こえるな
罰則だったら普通に『労役』って言えばいいじゃん

283：オーバーテクナナシー：2005/09/25(日)13:57:52ID:7eZK7VN3
【聞こえない声】
>>赤い池のお水を竹の水鉄砲にいれたら、漏れて手にかかってヒリヒリしたっていうことがありましたね。
>>このとき、お手手の色が、黄色くなったりしましたか？
>あときは、手は赤くなっただよ。
赤い池の水には硝酸が含まれていない、もしくはキサントプロテイン反応を起こすには濃度が不十分か...。
【聞こえる声】
赤い池の水を汲んできて、それを普通の水がたくさん入った容器に少しだけ入れてください。
(赤い池の水に、普通の水を入れないように注意してください。熱くなった水が飛び散るかもしれません。)
少しだけ入れたらそれを棒でよくかき混ぜ、また少しだけ入れて...と繰り返してください。
入れ終わったら、それを余った布に何滴かたらし、風通しの良い場所につるしておいてください。
その布が完全に乾いたとき、黒く焦げていたり穴が空いていたりしていないかどうか教えてください。
【再び聞こえない声】
硫酸は揮発性だから、赤い池の水に含まれているかどうか、多分これで分かるはず。

284：死者の代弁者：2005/09/25(日) 14:23:04ID:L6NHG9NN
【聞こえない声】
硝酸は濃硝酸より希硝酸のほうが酸性が強かったのでは？
キサントプロテイン反応は濃硝酸を使いますよね。
希硝酸であれば酸性は強いので皮膚を赤くしますが、そのまま乾かしてもしない限りキサントプロテイン反応は起こらないんじゃないでしょうか

か。
せっかく濃くするんだし、硝酸も不揮発性だから、
濃くしてからキサントプロテイン反応を見るというのはどうでしょう。

【ないしょ話ここまで】

285 : オーバーテクナナシー : 2005/09/25(日)15:01:47ID:e6H zr1Xl

今までの原始人さん達の数の数え方は、0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,いっぱい、ですね
これからの数の数え方は9の次はまた0に戻ります、その代わり0の左に1をつけます。
左に1が付いた0は今までと同じように0,1,2,3,4,5,6,7,8,9という風に数えてください。
右側の数字がまたいっぱいになったら、左側の1を2に変えます。
右側の数字がいっぱいになったら左側の数字を増やすという方法で、99まで数えられますね。

さて、99より大きな数字を数える時はどうしましょう？

そんな時は、左側の数字の更に左に数字を追加して、前の数字を0にします。
こうしていっぱいになるごとに列が増えていく数の数え方を『十進記数法』と言います。

286 : オーバーテクナナシー : 2005/09/25(日)15:08:55ID:7eZK7VN3

【聞こえない声】

>>284

そういえばキサントプロテイン反応に使うのは濃硝酸でしたね。

(高校の実験の忌まわしい記憶が...orz)

ただ、手元の資料を調べたところ、硝酸は揮発性とされていました。
もしかすると条件によって揮発性・不揮発性が変化するのかもしれませんが、
不揮発性になる条件下ならば、その方法で硝酸の有無が確かめられるかも。

【ないしょ話ここまで】

287 : オーバーテクナナシー : 2005/09/25(日)15:10:43ID:rN/bGPbz

>282 『労役』 good naming

ウズメさんに予言します。

北の大地が凍りに覆われ、田畑が壊滅したとき

あなたが作った『魚醤油』『塩辛』『シユールレミング』が
村の民を飢えから救うでしょう

そのときあなたは、聖女以上に敬われる存在になるでしょう。

だから、みんなから「ちょっとにおうだよ」といわれてもめげずにがんばってください。

あと、『陶器』という魅力的な特産品が出来たので、白い人や海の民から食料を
調達できるかもしれませんね。

スルーされたけど、藍染めした布もたくさんの食料と交換できるような品に
なると思います。

288 : オーバーテクナナシー : 2005/09/25(日)15:57:07ID:e6H zr1Xl

『+1』は1つ多いという意味です。

2つ多い時は『+2』3つ多い時は『+3』という風に『+』の後ろに多い数字が入ります。

『-1』は1つ少ないという意味です

2つ少ない時は『-1』3つ少ない時は『-3』という風に『-』の後ろに少ない数の数字が入ります。

『=』は同じという意味で、「0+1=1」だと、「0より1つ多いのと1は同じ」という意味になります。

ナナッシさんが始めに立っていた場所から前に15キュービット歩いて、後ろに20キュービット下がりました。

今は最初の場所から5キュービット後ろに立っていますという時は、

「0+15-20=0-5」

となります。

家に豆が386個あって今日新たに486個獲って来たので、家には872個の豆がありますという時は、

「386+486=872」

となります。

(本当は0+とかいらないけど、わかりやすいように0を積極的に使ってみました)

289 : オーバーテクナナシー : 2005/09/25(日)17:10:26ID:e6H zr1Xl

【聞こえない声】

>>287

白い人相手なら、

「野蛮人達がこんな素晴らしいものを作っているようです！」

「おお、素晴らしい！ すぐに侵略してもっと増産させよう。」

「はっ！ すぐに本国に伝令を出して兵を派遣してもらいます。」

...なんて事になったり。

【ないしょ話ここまで】

海の民との交流は是非してほしいですね。

言語学が発達してるようですし、ひょっとしたら文字もあるんでしょうか？

村を大きくする為にも、もっと多くの人に移住してもらいたいですね。

もっと大きな船や投げ網などを提供して漁獲量を上げたりできますし。

陸路より沿岸部を移動した方が早く遠くまでいけますが、未来技術村の民だけでは座礁するのがオチでしょう。

そこで海の民に協力してもらえば、石炭やその他の資材も収集が楽になるかもしれません。

海の民の方々は穀物や野菜不足で悩んでいたりはしていないのでしょうか？

よければ、ともに発展してゆけたら良いと考えているのですが。

290 : オーバーテクナナシー : 2005/09/25(日)17:11:40ID:rN/bGPbz

>285,288つ まとめサイト<http://www2.atwiki.jp/rokurei60/pages/46.html>

十進法の数え方と足し算・引き算・掛け算・割り算はできるみたい。

最後の『桁』が多い豆粒の計算になるとオーヴァーテクノロジーの『そろばん』の出番が。

291 : オーバーテクナナシー : 2005/09/25(日)18:00:39 ID:e6H zr1Xl

さて、数を数えてたけどいくらまで数えてたか忘れちゃったよーって事があると思います。そんな時に役立つ『計算機』の作り方をお教えします。

小さくて浅いお皿を3枚と、1円玉ぐらいの小さくて白い石を12個、それより少し大きくて黒い石を3個用意してください。

石は海や川原で拾うと丸くて使いやすいものが拾いやすいです。

まずは目の前にお皿を3つ並べてください、左から100の皿、10の皿、1の皿と呼んで下さい

このお皿と石を使って実際に0+1+1+1+1+1+1+1+1+1+1+1を計算してみましょう

まず最初に、全ての皿が空の状態で0になります [][]

+1で1の皿に1つ白い石を入れて1になります [][]

+1で1の皿に1つ白い石を入れて2になります [][]

+1で1の皿に1つ白い石を入れて3になります [][]

+1で1の皿に1つ白い石を入れて4になります [][]

+1で1の皿の4つ白い石を取り除いて、1つ黒い石を入れて5になります [][]

+1で1の皿に1つ白い石を入れて6になります [][]

+1で1の皿に1つ白い石を入れて7になります [][]

+1で1の皿に1つ白い石を入れて8になります [][]

+1で1の皿に1つ白い石を入れて9になります [][]

+1で1の皿の石を全て取り除いて、10の皿に1つ白い石を入れて10になります [][]

+1で1の皿に1つ白い石を入れて11になります [][]

+1で1の皿に1つ白い石を入れて12になります [][]

それぞれのお皿の石の表している数字を読んで、0+1+1+1+1+1+1+1+1+1+1+1 = 12です。

+1が多くて読みにくいですね。「+1『*』12」と書けば、+1が12回という意味になります。

これを使って今回の問題を書き直すと、0+1*12 = 12 となります。

+12が12回という場合は、+12*12 = 144です。

次回から実際に大きな数字を使っていろいろな事を調べてもらいます。

292 : オーバーテクナナシー : 2005/09/25(日)18:11:11ID:e6H zr1Xl

【聞こえない声】

ぐあ、全部無駄な事だったっぽいね.....数学の項目は自然科学内にあったんだ。

もう実用されてるのならそれに越した事はないですね。

男女の人口統計と、『力石』を使って労働力になる人の数を調べておきたかったんですよ。

それと測量や資材管理を。
まあ、次回。

293 : 聖女 9RaBw0NoLw : 2005/09/25(日) 18:57:57 ID:Whw3VCPp

長身で減量に殉じる勢いで減量するボクサーには、
労働可能人口の数を調べる能力が備わるのですね。
斬岩剣とかも開眼すると波紋増幅能力が備わるし、鍛えるのって楽しいね（何
ということで、白人対策にアテネ文明のパンクラチオンとか調べ始めた方が
良いのではないのでしょうか。ボクシングもどきの訓練の有無で、切り込み白兵戦の戦果が
違ったそうです。もちろん、素手やセスタスで闘うわけではないです。体捌きなどか
と思われま。木を削れるなら、薙刀の練習用の木造のアレを造っても良いかも。
または外交で何とかしようとする技術でしょうか。だまし討ちなど謀報の概念もどうか
と
思います。

294 : 原始人@初代1 zhFdGsjV7M : 2005/09/25(日) 21:16:23ID:hGE8T2ZS

>141

『欄干』がわかったよ。
だども、これでどうやって、橋をつくるだか？

>142

いま、オレの家から水路まで『たこ』で固めたところだ
『排水溝』も作ってみるだね

>140

だから、オレはそんなにえらくねえだよ。
かあちゃんのほうが、えらいだよ。

>149

燃える黒い水だか？
見たことは、ねえだな。
例えば、どんなところにあるだか？

>159

『議長』だね、それは良い考えかも知れねえだよ。
さっそく、長老にお願いしてみるだね。

>164-166

『権力』っていうのは、なんか悪いことのように聞こえるだね。
そんなもんは、ねえほうがいいんでないか？

>167

ちょうど、その辺りに、狩りに行く連中がいる見たいだから
帰ってきたら、様子を聞いてみるだね。

295 : オーバーテクナナシー : 2005/09/25(日)21:27:06 ID:e6Hzr1Xl

【聞こえない声】

>>293

軍用犬の開発なんてのもどうでしょう

296 : 原始人@初代1 zhFdGsjV7M : 2005/09/25(日) 21:34:08ID:hGE8T2ZS

>176

今回の圧搾機は作るのがけっこうめんどくさかっただね、
だども、コロを使えば村中に運べるのがいいだねー
菜種油のほうは、ウズメが一所懸命やってみただよ
そっちは、ウズメにまかせてみるだかね～

>178

それはどんな言葉だか？

>183

ウズメから黒い砂をもらっただよ。
すっげー重てえだな
これで、ナイフが作れるだか？
こんな、さらさらのツブツブをどうやってナイフにするだか？

>190

村の地図だか？やってみるだで、すこしまつだよ。

>196-197

議長の詳しいことと、『議題』についてわかっただよ。

オレ的には多数決ってやりかたで問題ねえと思うだよ。

でも、『賄賂』っていうのも、なんか嫌だから、『秘密投票』

でやれば、問題なしだな

悪いことをしねえために、悪いことをするって言うのもなんか変な話だども

しかたねえ、っていえばしかたねえな

今度、長老に話してみるだよ。

>199

前のキシリアっていうのも解らなかつたが

今度の、田原っていうのも誰だかわからんなあ

297 : 初代 1 zhFdGsjV7M : 2005/09/25(日) 21:54:56 ID:hGE8T2ZS

>156のアドバイスにより3度目の銅作りに挑戦するナナッシ

カマドもコの字型から口の字型にして、下に小さく炊口をつけたものしました。

これで、熱はより逃げづらくなったことでしょう。

土器も、孔雀石も選別された良いものを使いました。

そのため、孔雀石は少し少なめです。

我々の時間で2時間ほどフイゴ踏んだところに、土器の中に赤い塊ができました

それから、しばらくフイゴを吹いてのですが、中身の様子は変わらないので取り出すことにしました。

木プライヤで土器を持ち上げようとする、短時間で木プライヤが燃え上がりましたがなんとか、中身を出すことに成功しました。

鑄型にポテリと落ちた赤い塊は少しどろりとしたようなモノは

中途半端に固まったマツヤニのようでしたが、すぐに黒くなり

形が変わらなくなりました。

粘土の鑄型から取り出したソレは、鑄型に中途半端に挟まっていたようで

とてもではありませんが、ナイフには使えないようです。

角が無く、川の石のような物になりました。

表面を傷つけると、松の木のような色がキラリと光りました。

まだ、何か足りないようですね。

さて、どうすれば、銅で望みのものをつくれるでしょうか？

298 : オーバーテクナナシー : 2005/09/25(日)22:17:52ID:e6H zr1Xl

【聞こえない声】

湯口とは別にエア抜きの穴が無かったとか...？

シリコンじゃあるまいし圧が足りないなんて事はないだろうし

鑄型が冷たいとダメなんだろうか

299 : オーバーテクナナシー : 2005/09/25(日)22:35:35 ID:e6H zr1Xl

【聞こえない声】

わかったぞ、誰も鑄型についてきっちり教えてない

銅の量もないみたいだし>>228の言ったように銅も鍛造しちゃおうか

300 : オーバーテクナナシー : 2005/09/25(日)22:58:06 ID:lhix9z5P

【聞こえない声】

> 298

素人考えだけど、鑄型の温度は余程の高温でもないと関係ない気がする。

1000度はある金属を入れる鑄型じゃ、20度も100度も変わらないような。

> 299

とりあえず精製には成功したみたいだし、量を集めて鍛造の方が良さそう。

まずまともな金属製の道具が欲しいし。