

```
L : ガラス = {
  t : 名称 = ガラス (アイテム)
  t : 要点 = 透明, 板状, 複数枚
  t : 周辺環境 = 工房
  t : 評価 = なし
  t : 特殊 = {
    * ガラスのアイテムカテゴリ = , , , 消費型アイテム。
    * ガラスの分量 = , , , 1キ口。
    * ガラスの形状 = , , , 作成する予定のアイテムに適した形状であるとみなす。
    * ガラスの効果 = , , , ガラスを材料として使うアイテムの作成時に、このアイテムを材料として使用できる。
  }
  t : 次のアドレス = なし
}
```