

Glass And Stone

PUBLIC WORLD BOOK ・ EDITION 02 ・ 2026

WORLD BOOK

A world of stone, glass,
and many kinds of value.

科学と想像力のあいだで。石を拾うことから始まり、知ること、つくること、持つこと、渡すことまで。Glass And Stone の世界を支える考え方を公開版としてまとめます。



KNOWN AS THE DEEP TIME ARCHIPELAGO — 深時諸島（みときしょう）

ひとつ拾う。 世界がひろがる。

Glass And Stone は、たくさん集めた人が勝つための世界ではありません。ひとつの石を拾う。名前を知る。なぜそこにあるのかを考える。残す。飾る。誰かに渡す。ガラスと合わせて作品にする。

小さな好奇心から、世界が少しずつ広がっていくことを大切にしています。よく見ることそのものが、世界を豊かにする。それが、いちばん上に置く思想です。

戦わなくてもいい。
奪わなくてもいい。
急がなくてもいい。
自分の内なる世界を、広げよう。

EN — Glass And Stone is not a world where the person who accumulates the most wins. One found stone can lead to a name, a geological story, a memory, another person, a work, and a larger world. **Attention makes the world richer.**

価値は、一つではない。

No single number can explain what a stone or a work means.

SPECIES RARITY

鉱物種としての珍しさ。

SPECIMEN QUALITY

その個体の形、露出、保存状態、美しさ。

GEOLOGICAL INTEREST

どんな地質の出来事を伝えているか。

PROVENANCE

どこで、誰が見つke、どう渡ってきたか。

PERSONAL VALUE

自分で見つけた記憶、好きだという気持ち。

MATERIAL POTENTIAL

ガラスと出会ったとき、何になり得るか。

ARTISTIC VALUE

作品として誰かが感じる魅力。

MARKET VALUE

その瞬間、誰かが払いたいと思う価格。

UTILITY

制作、展示、暮らしの中での使い道。

市場価格は、交換のための一つの答えです。 美しさ、科学的な重要性、思い出までを採点する数字ではありません。

EN — Species rarity, specimen quality, provenance, personal meaning, artistic appeal and market price are different. Price is a fact about exchange, not the world's official score for meaning.

つくることで、 新しい価値が生まれる。

拾った石を、そのまま大切にする。
ガラスと組み合わせて、自分だけの作品にする。

KEEP
残す

DISPLAY
飾る

SELL
売る

MAKE
作品にする

希少で美しい標本を、そのまま眺めて楽しむことができます。その石をガラス作品に使えば、元の標本は独立した石としては残りません。石の来歴を受け継ぎ、つくり手の感性が加わった新しい作品が生まれます。

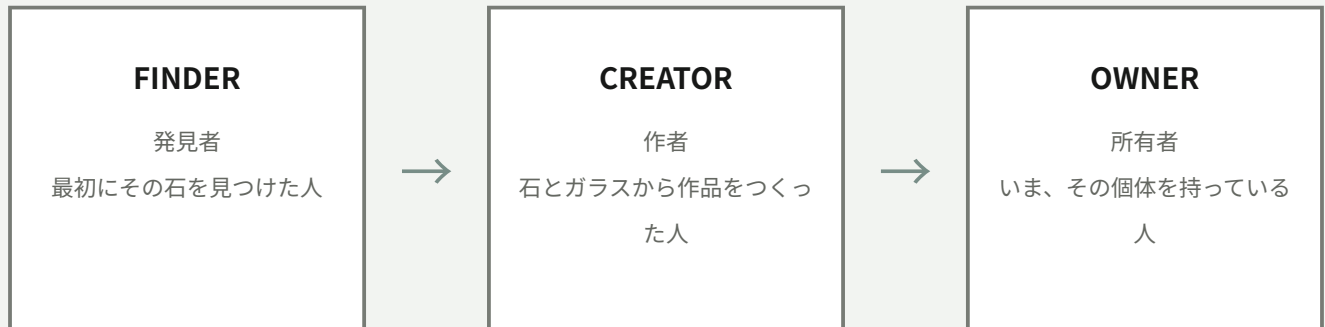
どこにでもある普通の石が、誰かにとって忘れられない作品の一部になることもあります。

素材が持つ魅力に、つくる人の感性が重なる。
そこから、新しい美しさや、
その人ならではの価値が生まれます。

EN — Making creates new value. The character of the materials meets the vision of the maker. Together, they create new beauty and value that is uniquely their own.

見つけた人。つくった人。 いま持っている人。

Glass And Stone では、発見者・作者・所有者を別のものとして扱います。



所有者は変わります。けれど、発見者や作者という履歴は消えません。ある人が見つけた石を、別の人が買い、作品をつくり、その作品がさらに別の人のギャラリーへ渡る。

その道のりも、そのものの一部です。

ONE OBJECT, ONE HISTORY

展示場所が増えても、所有個体が複製されたことにはしません。売買・贈与・展示を通して、同じ個体・同じ見た目・同じ来歴が続きます。

EN — Ownership can change. Finder and creator history do not. Objects carry their histories through making, display, sale, gifting and resale.

コインは、 価値そのものではない。

石や作品には値段をつけることができます。コインは、異なるものを人から人へ渡すための**共通言語**です。道具を直し、ギャラリーを育て、家具や服やダンスを楽しむためにも使います。

けれど、コインをいちばん多く持つことが、この世界のゴールではありません。いちばん高く売れた作品が、この世界で「いちばん良い作品」になるわけでもありません。

EXCHANGE

売買できる。値段をつけられる。市場は存在する。

NOT A SCORE

価格は、美しさ・科学・思い出・人の価値を順位づけない。

COINS ARE A COMMON LANGUAGE OF EXCHANGE

—

NOT THE VALUE OF EVERYTHING.

EN — Coins let different things move through the world and help players grow their place and life. They are not the final measure of who matters or which work is best.

6,239

IMA-APPROVED MINERAL SPECIES CURRENTLY LISTED ON MINDAT

September 2026 public snapshot

The First 72 was only the beginning.

Glass And Stone は、現実の地球で知られている鉱物の多様性へ、少しずつ近づいていく世界です。この数字は固定されたゴールではありません。鉱物科学が変化すれば、世界も少しずつ変わっていきます。

ゲームの最終目標は、単に「たくさんの石を集める」ことではありません。どれほど多様な鉱物があり、どんな環境で生まれ、どんな姿で見つかるのか。その広がりそのものを遊びながら感じることです。

EN — The count is a maintained snapshot, not a permanent finish line. The world can keep growing with mineral science.

深時諸島

The Deep Time Archipelago

これは、この諸島の正式な地名ではありません。

異常なほど多様な地質と鉱物が集まることから、鉱物学者・地質学者・採集家たちが、いつしかそう呼ぶようになった**通称**です。

BETWEEN SCIENCE AND IMAGINATION

この諸島では、本来なら遠く離れた大陸や異なる地質時代に存在する環境が、海を隔てて隣り合っています。そこが、この世界に許された大きな想像です。

けれど、そこで見つかる石はできるだけ本物に近く。鉱物の姿、母岩、産状、形成環境、希少性は、現実の地球を手がかりに描きます。

ファンタジーの世界を歩きながら、
現実の地球の46億年に触れる。

EN — An imagined world, grounded in real geology. “The Deep Time Archipelago” is a nickname, not the formal geographic name.

46億年を、 1日に縮めてみる。

地球の約45.6億年の歴史を24時間に縮めると、人間の時間がどれほど短いかが見えてきます。

00:00	地球が形成される
05:35	初期生命の痕跡（約35億年前）
17:41	より複雑な多細胞生物（約12億年前）
22:47	最初期の恐竜（約2.3億年前）
23:39	非鳥類型恐竜が絶滅（6600万年前）
23:59:54	Homo sapiens（約30万年前）
23:59:59.9	記録された人類史およそ5000年

現生人類が登場するのは、一日の終わり約6秒前。 石は、その一瞬よりはるか以前の火山、海、山脈、熱水、圧力、浸食の出来事をいまでも残しています。

The clock is an illustrative conversion using representative ages, not a formal scientific timescale.

最初の島、青凧島。

Glass And Stone は、青凧島から始まります。静かな青い海の下には、古い変成岩基盤、火山活動、花崗岩の貫入、ペグマタイト、熱水活動、隆起と浸食という長い地質史があります。

COAST / 海岸

波で磨かれた普通の石。何も特別なものが見つからないことも多い。

RIVER / 川

上流の地質を運ぶ自然のコンベア。思わぬ転石や鉱物片が流れてくる。

MOUNTAIN & CAVE / 山・洞窟

変成岩、花崗岩、ペグマタイト、鉱脈。内部の地質が見えやすい。

ABANDONED MINE / 廃坑

かつて人が追った鉱脈の痕跡。より明瞭な鉱化に出会える。

だから、同じ島の中でも場所が変われば、出会う石が変わります。

EN — Aonagi is the first island. Its coast, river, mountain, cave and abandoned mine reveal different parts of one geological history.

拾った瞬間には、 まだ分からない。

FIND

>

WASH

>

BREAK

>

OBSERVE

>

IDENTIFY

最初は、ただの灰色の石に見えるかもしれません。洗うと脈が見える。割ると小さな結晶が現れる。ルーペで見る。必要ならさらに調べる。そうして少しずつ、本当の名前へ近づきます。

知識が増えるほど、地質を手がかりに探せるようになる。どの場所にどんな岩があり、どんな鉱物が生まれやすいかを知ることが、探索そのものを変えていきます。

これは6,000回のガチャではなく、
地質を知る探索です。

EN — A stone does not always tell you its name when you pick it up. Knowledge should help you search.

Rare は、一つではない。

SPECIES RARITY

その鉱物種そのものが、その世界・その地質環境でどれほど珍しいか。

SPECIMEN QUALITY

その個体が、サイズ、形、結晶、露出、保存状態などの点でどれほど特別か。

水晶は種類として Common でも、驚くほど美しい個体は Exceptional になり得ます。反対に、非常に珍しい鉱物でも、見た目は小さな粒や地味な粉かもしれません。

Rare / Very Rare / Exceptional は、ただのご褒美表示ではなく、「なぜこの発見が特別なのか」を知る入口。

ORDINARY STONE MATTERS

普通の花こう岩、玄武岩、安山岩、砂岩、頁岩、凝灰岩、石灰岩、母岩、砂利も世界の一部です。普通が存在するから、本当の発見が嬉しくなります。

EN — Species rarity and specimen quality are different. Ordinary geology is not failure.

The First 72

The First 72 は「最終72種」ではありません。Glass And Stone が最初に世界へ置いた、72の地質学的な出会いです。

The First 72 — where it all began.

海の向こうには、 別の地質がある。

青風島に世界中の鉱物を無理に押し込むことはしません。海の向こうには、石灰岩とカルスト、蛇紋岩とオフィオライト、巨大ペグマタイト、アルカリ岩、蒸発岩、深海・海底熱水、衝突や地球外物質など、まったく違う地質を持つ場所があります。

世界の法則は公開する。
世界の秘密は残す。

EN — Aonagi is a beginning, not a container for everything. Future places are shaped by different geology.

世界は、完成させるためではなく、 育てるためにある。

Season 1 は青風島から始まります。目の前の浜辺で普通の石を拾い、森を歩き、川を遡り、洞窟や廃坑へ入る。やがて海の向こうに、別の島があることを知る。

戦わなくてもいい。
奪わなくてもいい。
急がなくてもいい。
自分の内なる世界を広げよう。

Glass And Stone が目指すのは、石や人や作品を「価値の高い順」に並べる世界ではありません。何も特別なものが見つからない石も含めて、地球の多様さをそのまま面白がれる世界です。

The sea continues beyond Aonagi Island.

A world grows when curiosity, memory, making and exchange create more ways to care about what is found.



NOTES • SCIENTIFIC REFERENCE & PUBLICATION NOTE

About this Public Edition

World setting

This Public World Book mixes a fictional setting with real geological concepts. “The Deep Time Archipelago / 深時諸島 (みときしよとう)” is an in-world nickname rather than the archipelago’s formal name. Aonagi Island is fictional.

Deep Time

Smithsonian National Museum of Natural History materials are used as the public reference framework for Earth history. Earth history is treated on a roughly 4.56-billion-year scale. The 24-hour clock is an illustrative conversion using representative ages, not a formal scientific timescale.

Mineral count

Mindat.org listed **6,239 IMA-approved mineral species** in the September 2026 public snapshot. The International Mineralogical Association Commission on New Minerals, Nomenclature and Classification (IMA-CNMNC) publishes the official master list of approved mineral names; its site identifies an updated list dated September 2026.

What Edition 02 adds

Edition 02 makes the project’s philosophy explicit: value is plural; market price is one form of value; a stone may be kept, displayed, sold or made; making creates new value through the maker’s vision; and finder, creator and owner are separate parts of an object’s provenance.

What remains internal

This edition intentionally omits detailed production plans, future-island allocation tables, exact drop rates, Roblox architecture, coin-source/sink formulas, shop pricing formulas, anti-inflation thresholds and detailed real-money monetization strategy.

Public Edition 02 • 2026-09-27 • play.yukieglass.com