1. 인벤토리 기본 규칙

(가) 인벤토리는 **장비**, **소비**, **명함클립** 총 세 가지로 나뉘어져 있다.

(나) 장비는 총 5x5의 공간으로 이루어져 있으며, 각 장비 인벤토리는 흰색 사각형으로 배치한다.

이때 배열은 왼쪽부터 오른쪽 순서로 하며, 왼쪽에서 오른쪽으로 한 줄에 장비 아이템이 존재할 시 다음 줄로 넘어가게 되며, 25번째 칸까지 장비 아이템이 인벤토리에 존재할 시 더 이상 아이템을 획득할 수 없다.

(다) 소비는 총 5x5의 공간으로 이루어져 있으며, 각 소비 인벤토리는 흰색 사각형으로 배치한다.

이때 배열은 왼쪽부터 오른쪽 순서로 하며, 왼쪽에서 오른쪽으로 한 줄에 장비 아이템이 존재할 시 다음 줄로 넘어가게 되며, 25번째 칸까지 소비 아이템이 인벤토리에 존재할 시 더 이상 아이템을 획득할 수 없다.

(라) 명함클립은 총 5x5의 공간으로 이루어져 있으며, 각 명함 인벤토리는 흰색 사각형으로 배치한다.

이때 배열은 왼쪽부터 오른쪽 순서로 하며, 인벤토리 내 명함클립 중 소지하고 있지 않은 클립은 전부 실루엣으로 처리한다. 이때의 배열 순서는 해당 ID 값의 수치대로 지정한다.

2. 인벤토리 세부 규칙

(가) 각 장비, 소비, 명함클립은 고유한 능력이 존재한다.

(나) 장비의 경우에는 착용 아이템으로 처리하며, 플레이어 캐릭터의 스텟을 보정한다. 장비를 착용 후 해제하면 인벤토리에 그대로 존재하며, 배열은 가장 오른쪽에 배치한다.

(다)소비의 경우에는 소모 아이템으로 처리하며, 플레이어 캐릭터의 소모된 스테이터스 혹은 부족한 스테이터스를 보충하는 데에 사용된다. 이때에는 HP의 회복 같은 예시가 가장 주된 포인트다.

(라)명함클립은 플레이어의 스텟을 보정하거나 추리에 도움을 주는 아이템을 뜻한다. 명함클립은 장비와 같은 개념으로 사용된다.

(마) 각 아이템은 명함클립을 제외하고 모두 판매가 가능하다. 이때 구매가능과 판매가능 여부는 서로 상이하며, 아이템 기획서에 의거한다.