

# 存货

此页面描述了如何向您的游戏添加物品栏。

- [库存引擎](#)
- [自上而下引擎细节](#)

## 库存引擎

自上而下引擎带有**库存引擎**，More Mountains 的完整和自主库存解决方案。它还包含 2 个演示场景和随时可用的项目，因此您不必担心将其中一个插入另一个，它已经设置好供您使用。



在 Loft 演示场景中运行的库存引擎

Inventory Engine 的设计简单而灵活，如果您想使用它，建议您阅读其[专用文档](#)。

# 自上而下引擎细节

自上而下引擎中包含一些附加功能，使库存引擎的使用更加无缝，最重要的是**CharacterInventory**：一种角色能力，可让您将最多三个库存绑定到您的角色。你只需要在主目录、武器目录和快捷栏目录中输入他们的名字，剩下的就都搞定了。请注意，多人游戏清单目前不是该引擎的功能，但已被大量要求，并将在未来的更新中添加。