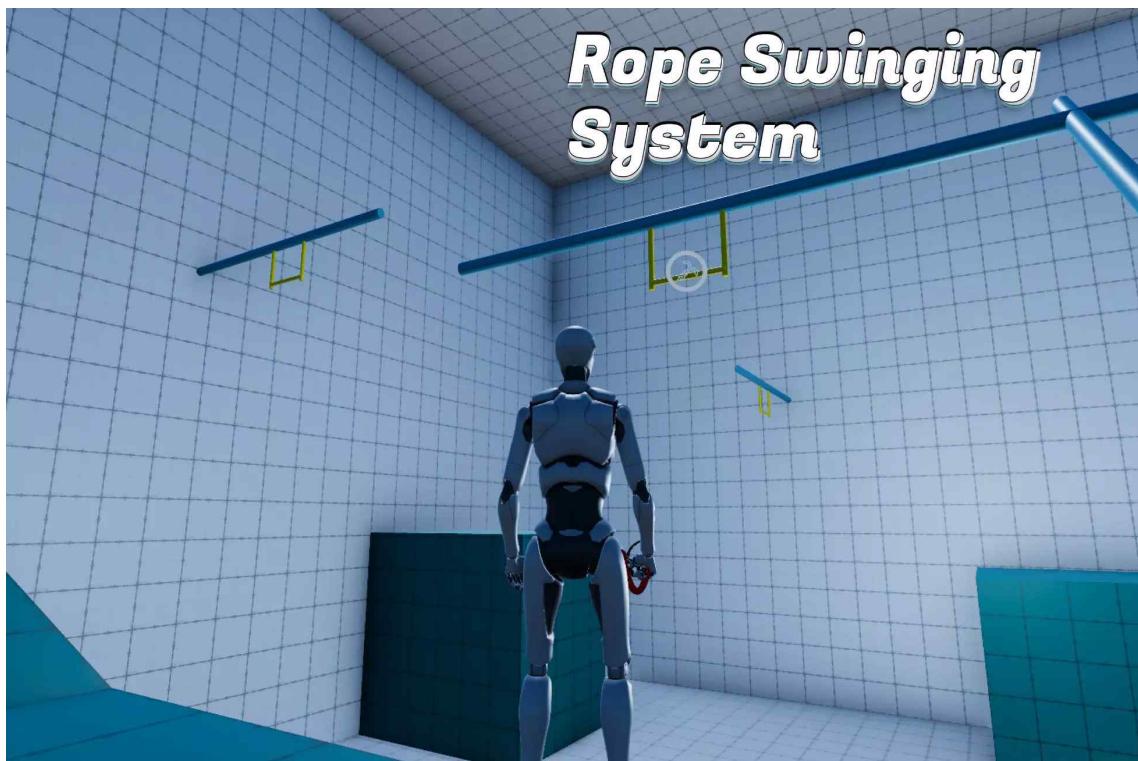


〈FSRopeSwingingSystem〉

1. 개요

FS Rope Swinging System은 Unity 프로젝트에서 물리 기반의 로프 스윙 메커니즘을 쉽게 구현할 수 있는 에셋입니다.

- 에셋명: **FS Rope Swinging System**
- 제작사: **Fantacode Studios**
- 최신 버전: 1.2.3 (2025.09 기준)
- 가격: 19달러
- 지원 렌더 파이프라인: Built-in, URP, HDRP
- 최소 요구 Unity 버전: 2022.3.2f1



2. 설치 방법

2.1 Unity Asset Store 접속

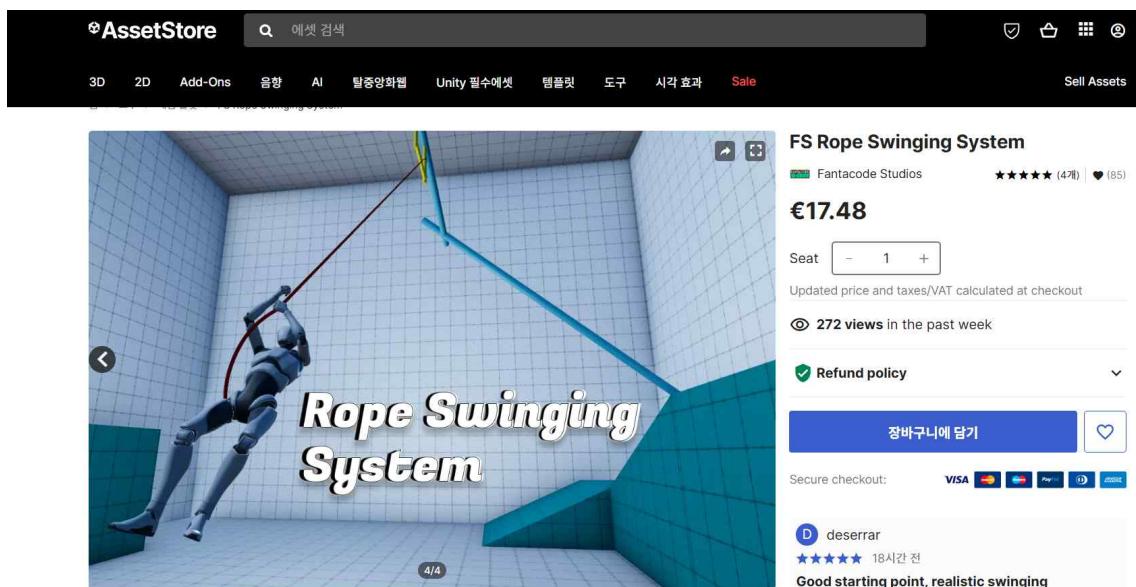
[FS Rope Swinging System 페이지]([링크](#)) 이동

2.2 구매 및 다운로드

회사 계정으로 로그인 후 구매–Unity Hub 연동

2.3 프로젝트에 임포트

- ‘Window > Package Manager’ 열기
- ‘My Assets’ 탭에서 FS Rope Swinging System 선택 후 Import



3. 기본 사용법

3.1 프리팹 배치

- ‘RopeSwing.prefab’을 씬에 배치합니다.
- 로프가 걸릴 오브젝트(Anchor Point)를 설정합니다.

3.2 플레이어 컨트롤러 연동

- 플레이어 오브젝트에 Swing Controller Script를 추가합니다.
- Rope와 연결될 수 있도록 Rigidbody 및 Collider 가 필요합니다.

3.3 입력 설정

- 기본 입력 키:
 - E 키: 로프 잡기 (Attach)
 - Space: 점프 / 로프 놓기 (Detach)
- 필요 시 ‘Input Manager’ 또는 ‘Input System’을 통해 재설정 가능

4. 주요 기능

- 물리 기반 스윙: Unity Rigidbody를 활용한 사실적인 스윙 동작
- 절차적 애니메이션: Rope Mesh가 자동으로 늘어남/줄어듦
- 커스터마이징 가능: 로프 길이, 탄성, 강도, 감속 등 세부 조정 가능
- 멀티 파이프라인 지원: Built-in, URP, HDRP 호환
- 확장성: Parkour, Climbing 시스템과 쉽게 통합 가능

5. 활용 예시

- 플랫폼 게임: 로프를 잡고 건너는 액션 요소 구현
- 어드벤처 게임: 동굴 탐험, 스파이더맨 스타일 이동
- 퍼즐 게임: 로프 물리력을 이용한 상호작용

6. 참고 자료

- 공식 Asset Store 페이지: [링크]([링크](#))
- Quickstart 튜토리얼 (YouTube): [영상 보기]([링크](#))
- 데모 영상: [시연 영상]([링크](#))
- 응용 사례 (Parkour + Climbing): [영상]([링크](#))

7. 주의사항 및 팁

- Rigidbody Mass, Drag 값에 따라 스윙 감각이 크게 달라집니다.
- URP/HDRP 프로젝트에서 사용할 경우 Shader Graph 관련 설정 확인 필요
- 모바일 환경에서는 Rope Physics 최적화 권장 (Fixed Timestep 조정)

8. 결론

FS Rope Swinging System은 회사 프로젝트에서 빠르고 안정적인 로프 스윙 기능을 구현할 수 있는 유용한 도구입니다.

향후 파쿠르, 어드벤처, 액션 플랫폼 장르에 적극 활용할 수 있습니다.