

# FCO의 로빙 스루 패스 이대로 괜찮은가?

---

현 상황 분석 & 개선 방안

Lee Jae Young

# # | 목차

---

01

## FCO의 패스의 **과거 vs 현재**

- 1) 분석 계기 및 개요
- 2) 과거와 현재의 패스 수 비교

03

## 현재 로빙 스루 패스의 **문제점**

- 1) 특정 애니메이션
- 2) 선수 위치 조건
- 3) 패스 타겟 선정

02

## 로빙 스루 패스 수의 **감소 원인**

- 1) 수비수 AI와의 상관관계
- 2) 컬링 로빙 스루 패스의 변화

04

## 로빙 스루 패스 **개선 아이디어**

- 1) 애니메이션 발동 조건 명확화
- 2) 패스 게이지의 따른 타겟 거리 및  
패스 궤적 개선
- 3) 침투 패스 타겟 선정의 정확도 개선

The background is a dark, low-key photograph of a soccer match. Two players are visible: one in a blue jersey and white shorts, and another in a red jersey and white shorts. They are in a physical struggle for the ball. A soccer ball is on the grass in the lower right. The overall tone is dramatic and action-oriented.

01

FCO 패스의  
과거 VS 현재



# 1 | 분석 계기 및 개요



## 로빙 스루 패스 문제점 발견

현재 라이브 플레이 시, 다른 패스들의 비해 [로빙 스루 패스]의 효과가 이전에 비해 감소 되었다고 인식하였고, 문제점을 분석하게 되었습니다.

## 2 | 과거와 현재의 패스 수 비교

### 과거(2023.10) VS 현재(2024.12)

패스 종류	경기당 평균 횟수
슛 패스	4.2
롱 패스	77
드라이브 땅볼 패스	2
스루 패스	19
로빙 스루 패스	1.2



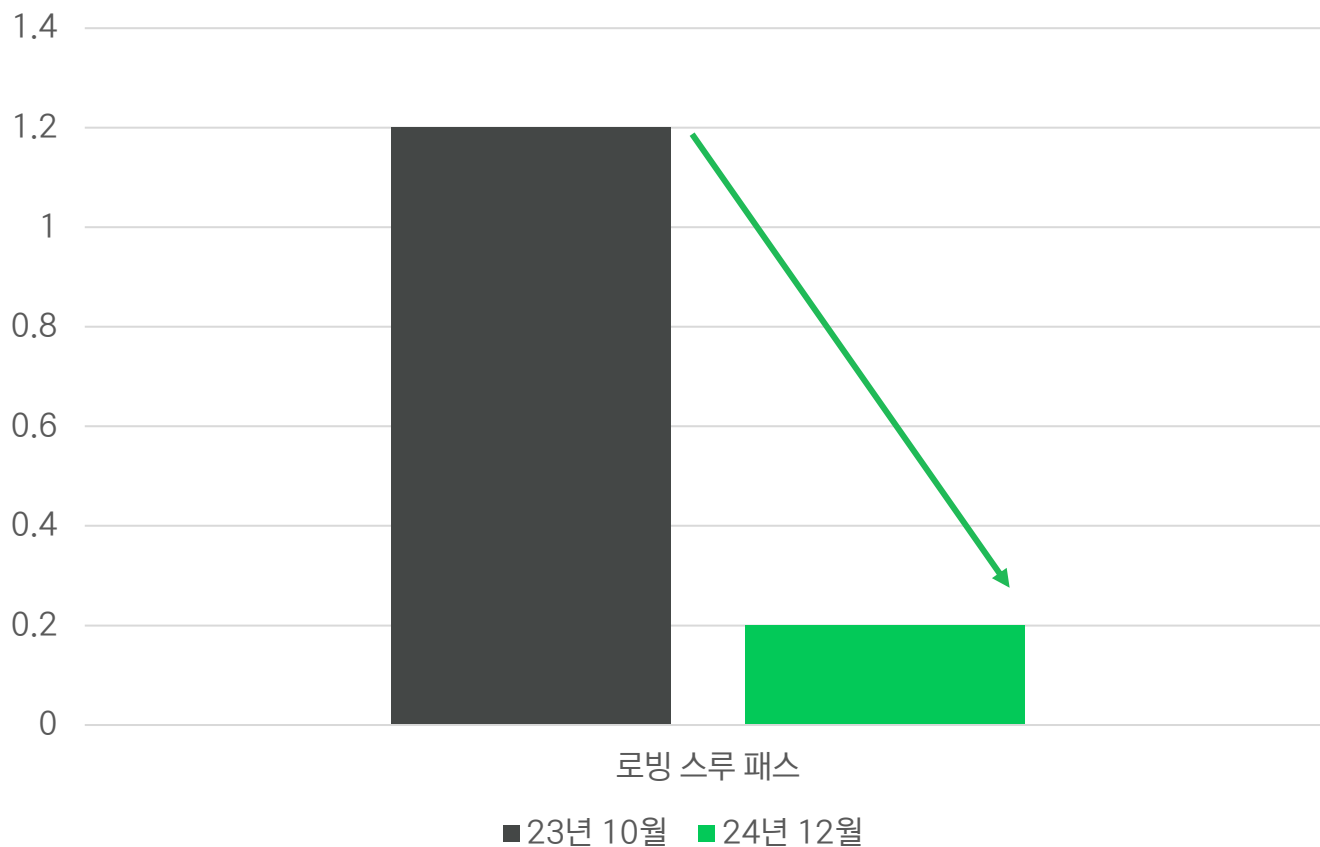
패스 종류	경기당 평균 횟수
슛 패스	4.8
롱 패스	76.8
드라이브 땅볼 패스	3.8
스루 패스	18.8
로빙 스루 패스	0.26

### 분석 결과

과거와 현재 경기 당 패스 횟수는 차이는 심하지 않습니다.  
하지만, 다른 패스들에 비해 [로빙 스루 패스]의 횟수가  
현저히 낮아졌다는 것을 발견할 수 있었습니다.

## 2 | 과거와 현재의 패스 수 비교

1년 전 대비 **83%** 감소



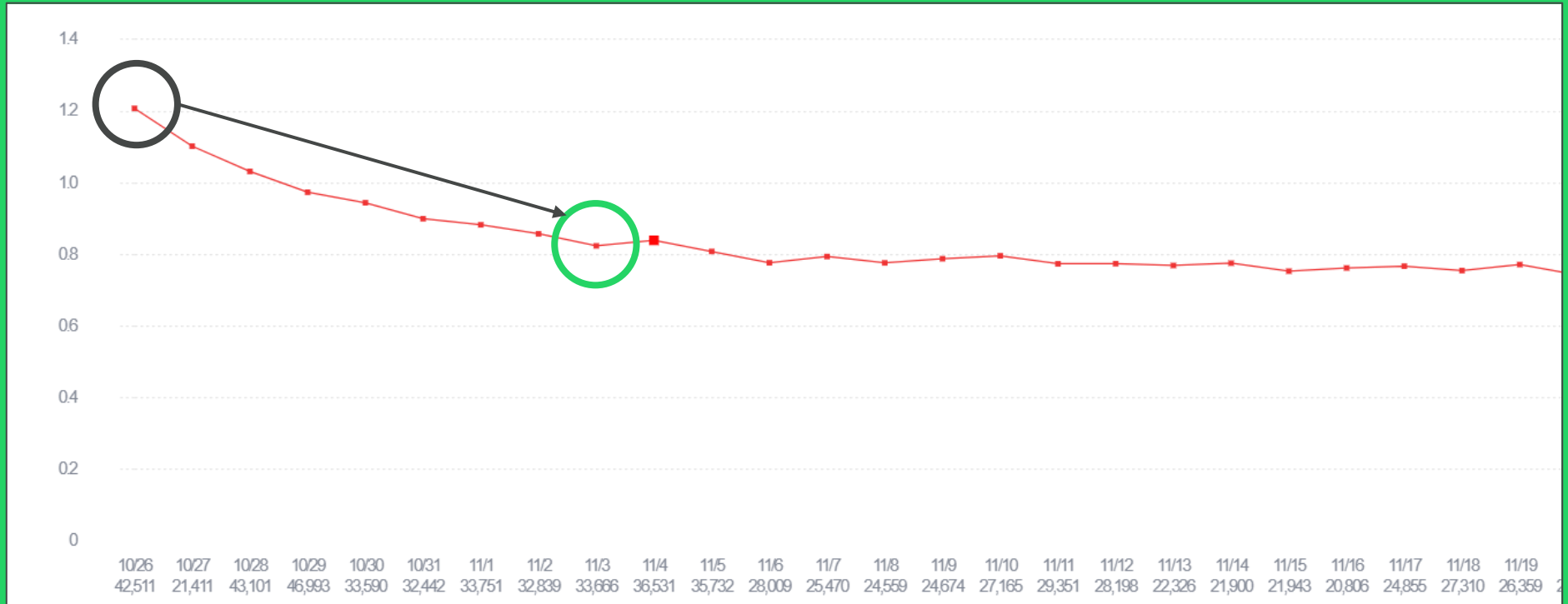


02

## 로빙 스루 패스 수의 감소 원인

원인 1

원인 2

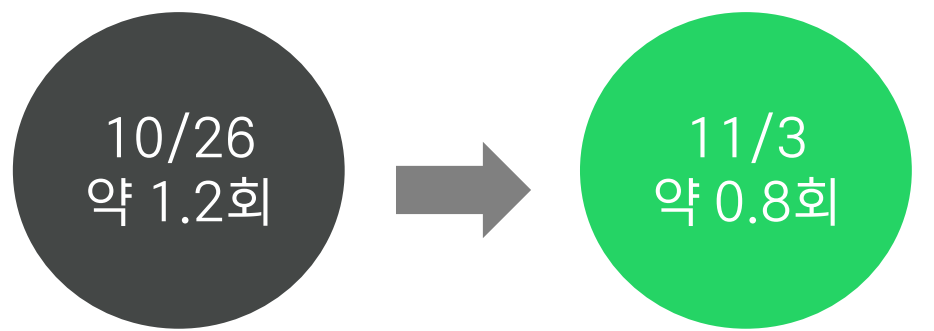
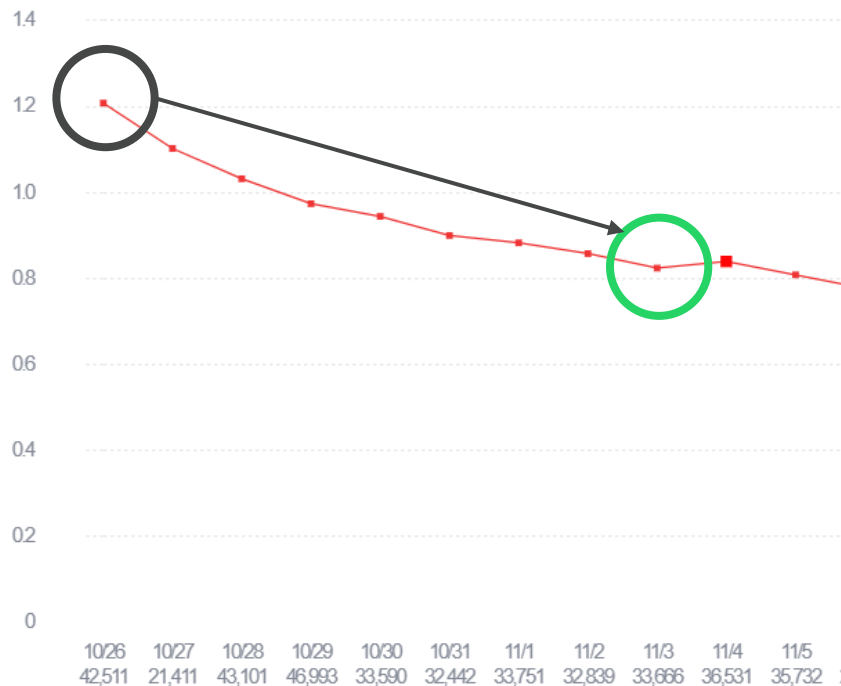


23년 10월 로빙 스루 패스  
평균 횡수 급감



## 원인 1

## 원인 2



일주일만에 **약 33 %** 급감

## 급격한 감소 1

23년 10월 26일 부터 [로빙 스루 패스]의 평균 횡수가 급격하게 감소됨을 확인하였습니다.

## 23.10.26 업데이트 내역

업데이트 콘텐츠	PC	모바일	개선, 추가, 수정 내용
게임 플레이 개선	O	X	<p>아래의 게임 플레이 이슈 3가지가 수정됩니다. 아직 수정 중인 게임 플레이 이슈들도 빠르게 수정 작업을 마무리하여 라이브 서버에 반영될 수 있도록 최선을 다하겠습니다.</p> <p>① 수비수가 상대 공격수의 패스를 따라갈 때 멈칫하는 동작으로 인해 상대 공격수를 뒤늦게 따라갔었던 현상이 수정됩니다.</p> <p>② 페널티킥 진행 시, 간헐적으로 카메라 Zoom-In이 되지 않았던 현상이 수정됩니다.</p> <p>③ (키보드 한정) 선수 자동 전환 옵션을 수동으로 설정 시, 공중볼 상황에서 간헐적으로 선수 변경이 진행되지 않았던 현상이 수정됩니다.</p> <p>※ (10/24(화) 오후 7시 2분에 추가된 내용입니다)</p> <p>근종 정기점검을 통해 수정 예정으로 안내드리(㉸)이 플레이 이슈가 초호 수정 예정이 적어 되는데 확인되었습니다.</p>

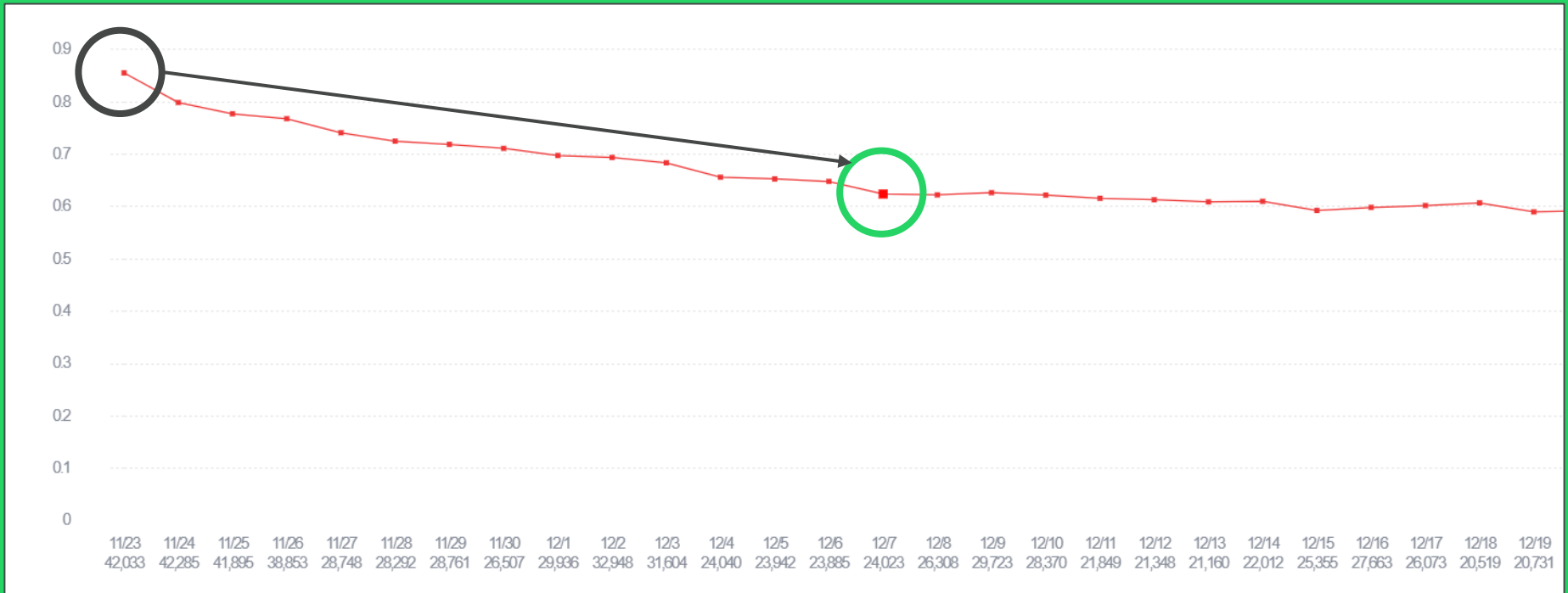
“ 수비수가 상대 공격수의 패스를 따라갈 때 멈칫하는 동작으로 인해 상대 공격수를 뒤늦게 따라 갔었던 현상이 수정됩니다. ”

### 간접적인 너프

23년 10월 26일 업데이트가 있었고,  
수비 AI 개선 영향으로 인해 로빙 스루 패스 수가 감소하였습니다.

원인 1

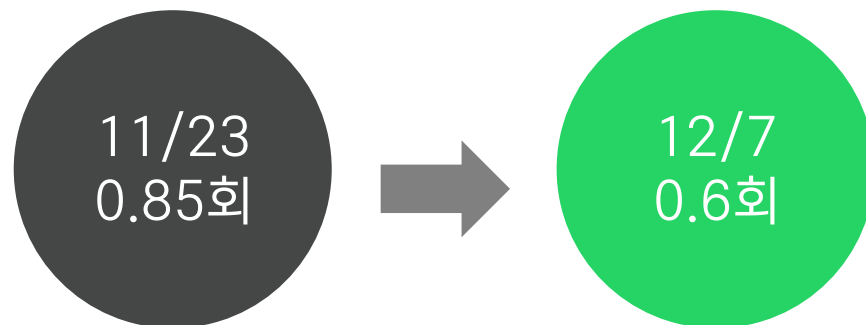
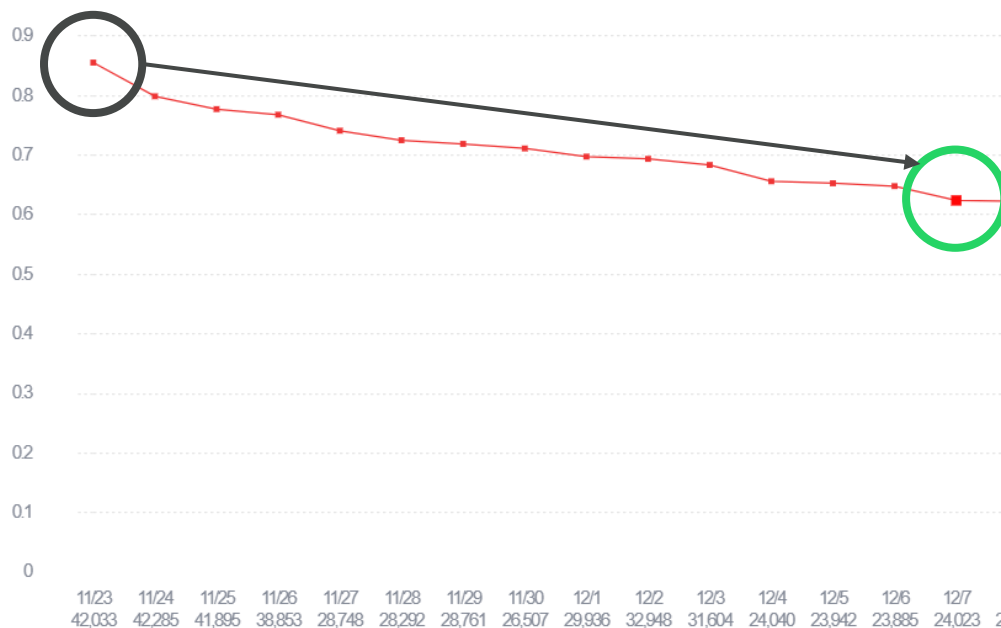
원인 2



23년 11월 로빙 스루 패스  
평균 횟수 급감

## 원인 1

## 원인 2



이주만에 **약 29 %** 급감

## 급격한 감소 2

한 달 뒤인, 23년 11월 23일 또한

[로빙 스루 패스]의 평균 횡수가 급격하게 감소됨을 확인하였습니다.

## 23.11.23 업데이트 내역

업데이트 콘텐츠	PC	모바일	개선, 추가, 수정 내용
게임 플레이 개선	O	X	<p>아래의 게임 플레이 이슈 8가지가 수정됩니다. 빠른 시일 내에 본 수정건들에 대한 상세 내용을 별도 안내 드릴 예정입니다. (본 공지사항을 통해 추가 안내 드릴 예정입니다.) 내용이 정리되는대로 추가 안내 드리겠습니다. [11/24(금) 오전 11시에 내용을 수정했습니다]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>① 패스 시 상대 선수 위치에 대한 영향을 조정하고, 입력한 방향이 우선 고려되도록 개선됩니다.</li> <li>② 간헐적으로 퍼스트 터치 후 바로 이동 특성이 키 입력 방향과 다른 방향으로 진행되었던 현상이 수정됩니다.</li> <li>③ 간헐적으로 퍼스트 터치/노오드리블이력 시 퍼스트 터치 후 바로 이동 특성이 발동되지 않았던 현상이 수정됩니다.</li> <li>④ 특정 상황에서 킬링 로빙 스루 패스의 궤적과 속도가 비정상적으로 진행되었던 현상이 수정됩니다.</li> <li>⑤ 킬기짜가 두스볼에 반응하지 못했던 현상이 수정됩니다.</li> <li>⑥ 크로스 상황에서 좀 더 유효한 선수에게 커서가 변경되도록 개선됩니다.</li> <li>⑦ 야군 선수에게 패스를 시도했을 때, 패스를 받는 선수가 아닌 다른 선수로 커서가 변경되었던 현상이 수정됩니다.</li> <li>⑧ (키보드 한정) 선수 자동 전환 옵션을 '수동'으로 설정 시, 공중볼 상황에서 간헐적으로 선수가 변경되지 않았던 현상이 수정됩니다.</li> </ul>

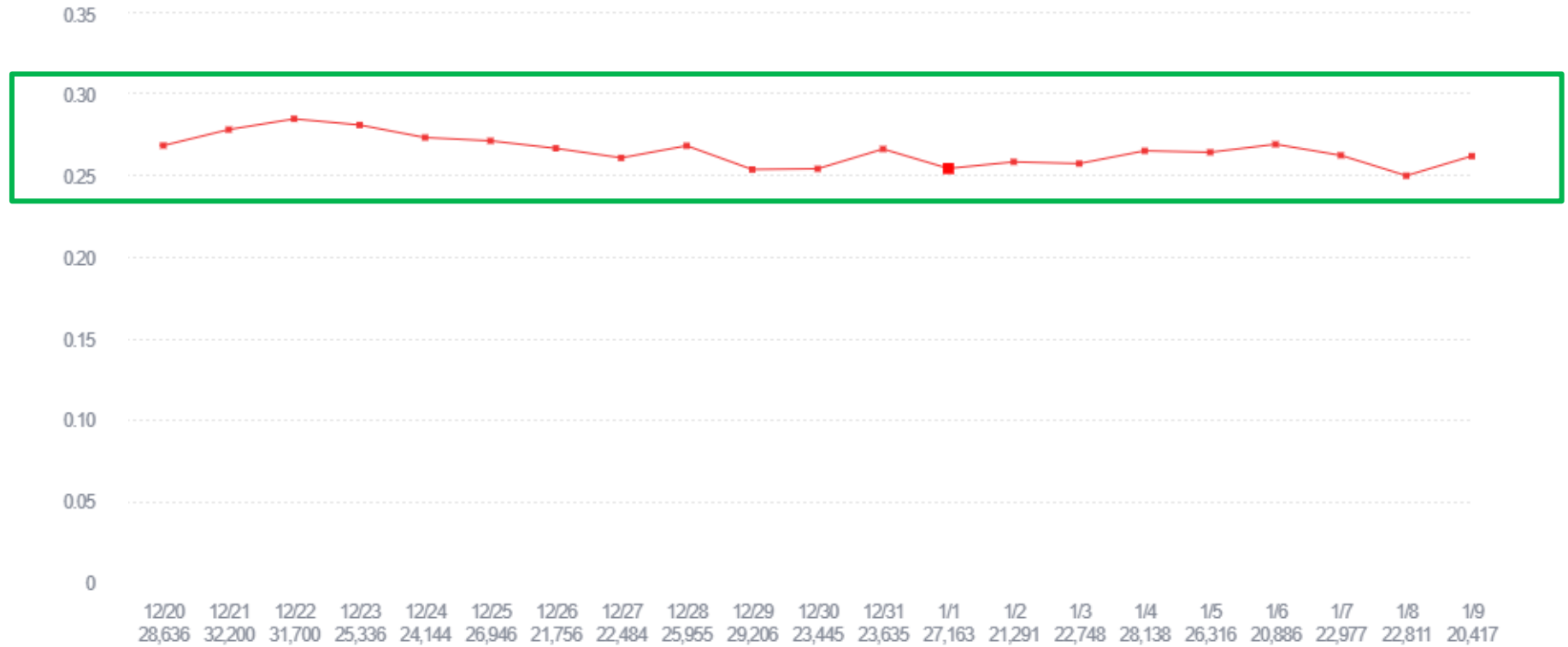
특정 상황에서 킬링 로빙 스루 패스의 궤적과 속도가 비정상적으로 진행되었던 현상이 수정됩니다.

### 직접적인 너프

23년 11월 23일 업데이트가 있었고,  
킬링 로빙 스루 패스의 궤적과 속도를 수정하는 직접적인 너프를 주었습니다.  
그로 인해 영향을 받은 로빙 스루 패스 수도 자연스럽게 줄어들었습니다.



# 현재



현재

23년 11월 23일 업데이트 이후, 서서히 로밍 스루 패스 시도 수는 줄어들었고, 경기당 0.26회까지 감소하였습니다.

A background image showing soccer players in action on a grass field. One player in a blue jersey and white shorts is in the foreground, with another player in a red jersey partially visible behind them. A soccer ball is on the grass to the right. A semi-transparent dark green rectangle is overlaid on the center of the image.

03

# 현재 로빙 스루 패스의 문제점

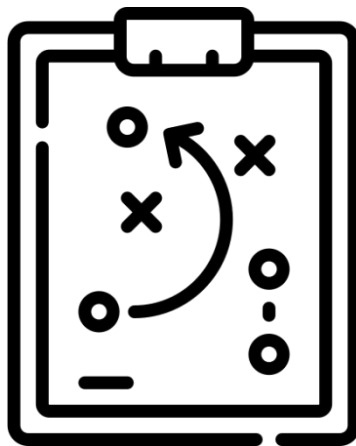
# 현재, 로빙 스루 패스의 문제점

01



특정 애니메이션

02



선수 위치 조건

03



패스 타겟 선정

01



## 특정 애니메이션

공 아래를 찍어 차는  
애니메이션 선정



1번 영상

2번 영상

3번 영상

**공 아래를 찍어 차는 애니메이션**이 선정 되면 패스 게이지를 강하게 하여도  
타켓 지점이 가깝게 잡힙니다. 그로 인해 ① 공의 속도가 줄어듦 ② 공이 높이 뜨게 됩니다.

01



## 특정 애니메이션

공 아래를 찍어 차는  
애니메이션 선정



1번 영상

2번 영상

3번 영상

**공 아래를 찍어 차는 애니메이션**이 선정 되면 패스 게이지를 강하게 하여도  
타켓 지점이 가깝게 잡힙니다. 그로 인해 ① 공의 속도가 줄어듦 ② 공이 높이 뜨게 됩니다.



01



## 특정 애니메이션

공 아래를 찍어 차는  
애니메이션 선정



1번 영상

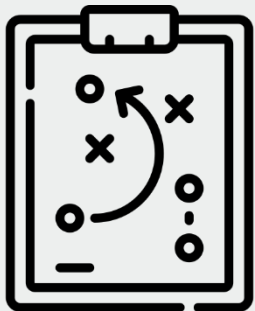
2번 영상

3번 영상

**공 아래를 찍어 차는 애니메이션**이 선정 되면 패스 게이지를 강하게 하여도  
타켓 지점이 가깝게 잡힙니다. 그로 인해 ① 공의 속도가 줄어든고 ② 공이 높이 뜨게 됩니다.

→ 결과적으로 공격의 템포가 늦춰진다 는 문제점이 발생합니다.

02



## 선수 위치 조건

패스를 주고 받는  
선수의 위치

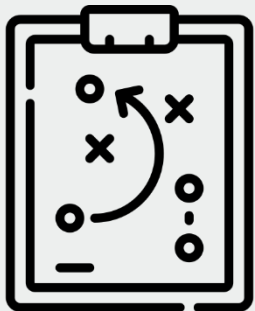


1번 영상

2번 영상

패스를 주는 선수와 받는 선수가 **일직선상에 위치**하면  
패스 타겟이 공간이 아니라 받는 선수 주변에 잡힙니다.

02



## 선수 위치 조건

패스를 주고 받는  
선수의 위치



1번 영상

2번 영상

패스를 주는 선수와 받는 선수가 **일직선상에 위치**하면  
패스 타겟이 공간이 아니라 받는 선수 주변에 잡힙니다.

→ 결과적으로 해당 조건에서 패스 시 **공간으로 타겟이 잡히지 않는** 문제점이 발생합니다.

03



## 패스 타겟 선정

의도치 않은 곳으로  
패스 타겟이 선정



침투 방향 설정 이후 로밍 스루 패스 시에는, 공격수의 침투 방향으로  
패스 타겟이 선정 되어야 하지만, 의도치 않은 곳으로 패스 타겟이 잡히게 됩니다.

→ 결과적으로 공의 소유권이 상대방에게 넘어가는 문제점이 발생합니다.

A background image of two soccer players on a green field. One player in a blue jersey and white shorts is in the foreground, while another player in a red jersey is behind them. A soccer ball is on the grass to the right. A semi-transparent dark green rectangle is overlaid in the center, containing the number '04' in white.

04

로빙 스루 패스  
개선 아이디어

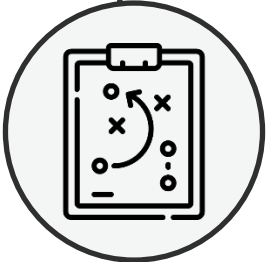


# 개선 아이디어



## 특정 애니메이션

공 아래를 찍어 차는 애니메이션 발동 조건 명확화  
패스 게이지에 따라 애니메이션 발동 조건 구체화 및 수정



## 선수의 위치 조건

패스 게이지에 따른 타겟 선정 개선  
패스 게이지에 따른 타겟 거리와 궤적 변화 구체화 및 수정



## 패스 타겟 선정

침투 방향의 다른 타겟 선정 개선  
침투 방향의 정확도 및 수동 침투 시 타겟 선정의 정확도 향상

# 01

## 특정 애니메이션에서의 오류 발생



### 문제점 확인

공 아래를 찍어 차는 애니메이션이  
선정 되면 패스 게이지를 강하게 하여도  
타겟 지점이 가깝게 잡혀  
공격의 템포가 늦춰지는 문제 발생

## 애니메이션 발동 조건 명확화

- 공 아래를 찍어 차는 애니메이션 발동 조건을 명확하게 수정해야 합니다.
  - 일정 패스 게이지 이상 채웠을 때는 애니메이션이 선정되면 안되고,
  - 패스 게이지가 적게 채워졌을 때만 발동 되어야 합니다.



## 문제점 확인

패스를 주고 받는 **선수가 일직선상**에  
위치하면 패스 타겟이 공간에 잡히지 않고  
선수 주변에 잡히는 문제 발생

## 패스 게이지에 따른 타겟 거리 및 패스 궤적 개선

- 패스를 주고 받은 선수의 위치와 상관 없이,  
패스 게이지의 따라 패스 타겟이 선정되도록 개선이 필요해 보입니다.
- 패스 게이지를 적게 채우면 패스 타겟이 가까운 곳으로 잡히며, 패스 궤적 또한 낮고 느려야 하고,
- 패스 게이지를 많이 채운다면 패스 타겟이 먼 공간으로 잡히며, 패스 궤적 또한 높고 빠르게 가야 합니다.



## 문제점 확인

침투 방향 설정 이후 로밍 스루 패스 시에는,  
공격수의 침투 방향이 아닌 **의도치 않은**  
**곳으로 패스 타겟이 잡혀** 소유권이  
상대에게 넘어가는 문제 발생

## 침투 패스 타겟 선정의 정확도 개선

- 침투하는 선수에게 패스할 시에는 침투 방향과 엉뚱한 곳으로 타겟이 잡히면 안됩니다.
- 수동 침투를 하였으면 입력한 방향으로 더 정밀하게 타겟이 선정되고,
- 수동 침투 설정을 따로 하지 않았더라도 공격수의 몸 진행 방향 공간으로 타겟이 선정되어야 합니다.



### 패스 게이지 적을 때

공을 찍어 차는 애니메이션  
발동하도록 설정

### 패스 게이지 많을 때

공을 찍어 차는 애니메이션  
발동하지 않도록 제한



### 패스 게이지 적을 때

- ① 가깝게 패스 타겟 선정.
- ② 공의 궤적이 낮고 느린 패스 궤적 적용

### 패스 게이지 많을 때

- ① 먼 공간 패스 타겟 선정.
- ② 공의 궤적이 높고 빠른 패스 궤적 적용



### 수동 침투 입력 시


입력한 방향에 더욱 정밀한 타겟 선정

### 수동 침투 미 입력 시

공격수의 몸 진행 공간에  
패스 타겟 선정

위와 같은 수정을 거친다면, **로빙 스루 패스의 정확도** 향상이 기대됩니다.





※ 출처  
FCO 공식 홈페이지, 벡터 아이콘, 픽사베이

※ 영상  
직접 녹화